Tot.364·365

中文游戏海啸，袭来！！——2015 年台北国际游戏展速报

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

2014年度 TV GAME大赏 玩家评选揭晓 大奖名单公布

—攻略透解—

热情传说

黑道圣徒 冲出地狱

中土 摩多之影

2014 游戏大年鉴 大盘点

春节合刊 240页 钜献

2015.2B3A 定价：RMB 28.00
ISSN 1008-0600
04>
9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 猎天使魔女2 无限巅峰高限制 全程无伤 下半段

特别收录 “羊城杯”格斗游戏大赛

2014年 十大游戏绝色

Gamehalo 2014年回顾串烧

赠 Gamehalo高清光盘＋指间方圆手游资讯别册

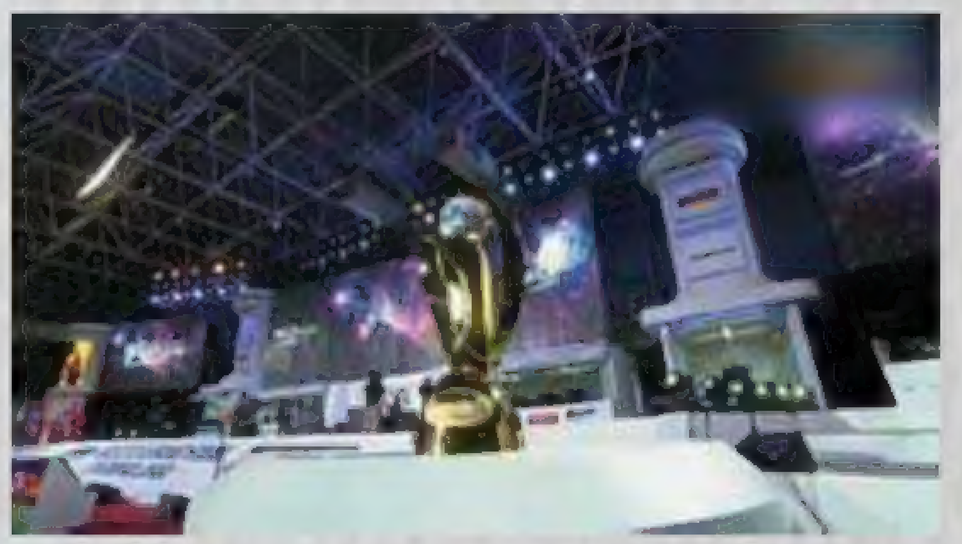
格斗派系 特别篇

专访国内知名格斗游戏玩家 安久 & 阿修（下）

聊聊中国格斗玩家自己的故事

格斗派系 FIGHTING CREW

土豆视频



TV GAME半月刊
2015.2B · 3A
总第364·365期

COVER STAFF
封面设计：anubis
封面画师：木仙

CONTENTS

合刊矩献

3 2014年度TV GAME大赏 玩家评选部分结果揭晓 中奖名单公布
10 2014大年鉴
57 2014年游戏大盘点

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

68 焦点
70 游戏情报站
74 进击最前线
75 黄金眼
76 热点追踪
80 编辑视点
82 排行榜
84 前线狙击

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
97 黑道圣徒 冲出地狱
104 中土 摩多之影
128 热情传说
DLC补完计划
153 刺客信条 大革命 帝王陵墓
162 Xbox Style
164 3DS应援团
166 VITA命
168 软硬兼施SP
170 成就奖杯堂
172 免费游戏天国

游戏文化 GAMES CULTURE

177 特别企划
207 秘密花园
208 多边共享
213 自由谈
214 独立之光

读编交流 EDITORS & GODS

220 读编往来
228 小编寄语
230 发售表
232 UCG2014年度游戏索引

焦点

P68
中文游戏海啸，袭来！！——2015年台北国际游戏展速报

P128
攻略透解 热情传说

DLC补完计划

P153
刺客信条 大革命 帝王陵墓

特别企划

P203
漫漫国行路——游戏机入华大事记

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：方文聪

编　　委：冯 健 王锐愚 衣山川 江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年2月16日
定　　价：人民币28.00元

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

七大罪 真实的冤罪 74

PSV

移魂器 172

PS3

黑道圣徒 冲出地狱 75 97
龙之信条 在线 74
热情传说 75 128
死或生5 最终版 90
移魂器 172
战国BASARA4 皇 92
中土 摩多之影 104

PS4

刺客信条 大革命 153
黑道圣徒 冲出地狱 75 97
教团1886 84
龙之信条 在线 74
泯灭之光 75
死或生5 最终版 90
血源诅咒 94
移魂器 172
战国BASARA4 皇 92
中土 摩多之影 104

X360

黑道圣徒 冲出地狱 75 97
死或生5 最终版 90
中土 摩多之影 104

Xbox One

刺客信条 大革命 153
黑道圣徒 冲出地狱 75 97
泯灭之光 75
死或生5 最终版 90
中土 摩多之影 104

Wii U

猎天使魔女2 光盘
移魂器 172
异度之刃X 88

《格斗派系》第六期火热放映中！
《最上游》《游戏黄金眼》等更多原创节目等你来看！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

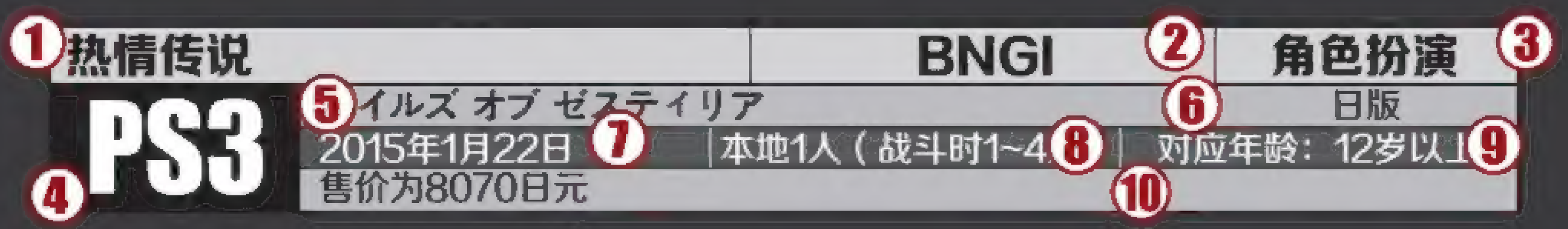
热血最强
猎天使魔女2
无限巅峰高限制全程无伤下半段

特别收录
“羊城杯”
格斗游戏大赛
2014年
十大游戏绝色

ENDING SONG
Gamehalo
2014年回顾串烧

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________

参选本次大赏的
游戏共获得

526928票

回函总票数

199103票

网络总票数

327825票

参与本次大赏的
玩家总人数

48838人

回函投票人数

10693人

网络投票人数

38145人

TV GAME 大赏

2014年度最佳游戏中国玩家评选

2014年度TV GAME大赏玩家评选活动在新春到来之际即将告一段落。本次投票评选活动我们作出了一些新的尝试，为了回馈各位忠实读者，一等奖的获奖者仅从寄来实体选票的读者当中产生，同时，对于关注我们的直播、微信、微博的广大玩家，也都有二等奖和三等奖的中奖机会。在评选结果的最后，刊登了所有中奖的幸运儿名单，投过票的朋友们千万不要看走眼哦！

这次玩家评选除了跨平台奖项的回归，所有7大现行主机均有游戏入围。不同于媒体评选的是，玩家投票对于游戏知名度、中文本地化、系列人气和作品自身的素质都有着更为综合而集中的体现，可以反映出国内玩家的普遍喜好。2014年和2015年正值次世代主机入华，我们在举办本次TV GAME大赏评选活动的同时，也更希望国行正规市场的建立，可以令国行游戏甚至是中国创造的主机游戏尽快地参与到今后的评选当中。另外，在读者寄来的实体选票和来信中，我们看到了许多恳切的建议和祝福，感谢各位一直以来的支持，也请继续关注和鞭答我们，见证《游戏机实用技术》在新的一年里不断地变化和成长。

文：初心者　美编：anubis

主办媒体　游戏机实用技术　掌机王SP　UCG视频　UCG.cn　合作媒体　DOUYU.TV　土豆游戏

玩家评选最佳游戏排名

读者感言精选

我从来没有想到自己这一辈子能够一次过读这么多封信件。因为就连曾经时髦的网络电子邮件，都早就被手机和社交平台的浩大声势掩盖，更何况是白纸黑字的平邮？所以对我来说，初次统筹大赏的工作最有趣的地方恰恰是读到了各位的来信，除了对入围游戏的评价之外，还不乏妙语连珠的游戏生活感言。于是我从中摘录了一部分跟各位分享，希望能够引起您心中的共鸣。

● **王晓东**：2014 年最喜爱的游戏当然是《横行霸道Ⅴ》，让圆滑的麦克、疯癫的崔弗、懵懂的富兰克林和我一起闯荡洛圣都。

● **李鸿基**：《光之子》美如画，在 FPS 盛行的年代很高兴看到有这样一款带给我们感动，用小清新的风来吹走血腥味的游戏。

● **黄宇涛**：最喜欢《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》，系列庞大厚重的背景和世界观设定、电影化的表现形式和大气的音乐都非常吸引我。

● **阮洪波**：玩《孤岛惊魂 4》卡住了，看 UCG 攻略发现对不上想骂娘才发现游戏竟然是《孤岛惊魂 3》，奸商还我钱！

● **李若晨**：《勇敢的心 世界大战》既有讽刺战争的意味，又有感人肺腑的剧情，操作简单易上手，而且兼具技巧性，年度最爱就决定是你了！

● **李聪**：《龙之世纪 宗教审判》这种美式 RPG 巨作让我爱不释手，如果有中文版的话一定会得到更多人的好评。

● **顾春军**：我对游戏抱着一颗平常心，我玩《FIFA15》的时候也保持着平常心，所以对这次大赏我也是不在意胜负。（这位读者大人寄来了 12 张实体选票……）

● **葛亮**：已经习惯了每天都到《刺客信条 大革命》的古城古堡里面转转，不过玩过这款游戏之后发现再也回不到 PS3 了。

● **邓丁凡**：我喜欢《使命召唤 先

2014 TV GAME 跨平台 大赏

玩家评选

跨平台最佳游戏

总票数 92661

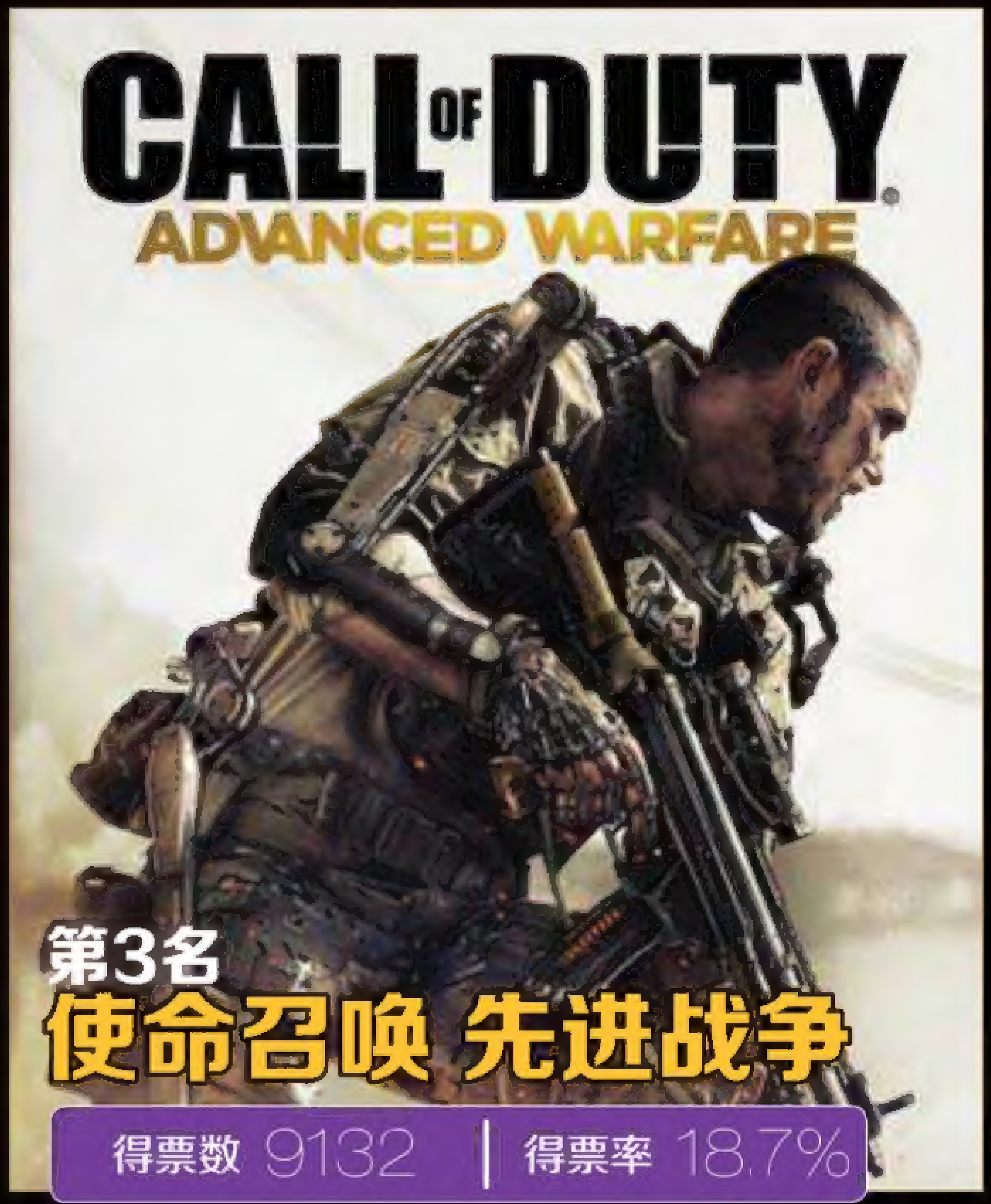
次世代主机 PlayStation 4 和 Xbox One 发售一年后，跨平台最佳游戏的奖项重新回归本次 TV GAME 大赏。在两个平台共同拥有的这些游戏中票数呈现出非常明显的集中现象，前三位的游戏得票率都在 20% 左右，其中高清版的《横行霸道Ⅴ》更是有着逼近 30% 的得票率。《横行霸道Ⅴ》无疑是次世代游戏中综合实力最强的作品，无论是进一步提升的画面素质、更加丰富的强化要素，还是极具诚意的中文化程度，都让这款游戏在玩家的心目中保有了相当高的地位，成功地在本年度 TV GAME 大赏再次“横行霸道”。

获得跨平台游戏第 2 名的《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》虽然只是一个收费的序章体验版性质的作品，但是从得票情况来看，其拥有的粉丝数量和折射出来的玩家期待度已经足以证明游戏背后真正的分量。尽管《原爆点》流程不长，当中包含的细节和情报量却让人佩服。随着游戏本篇《幻痛》更多信息的公开，我们也有理由相信本作将会带给我们持续的震撼。

就算是“年货”，单凭“使命召唤”四个字就能吸引玩家的注目。更何况谋求新突破的《使命召唤 先进战争》为系列展示了新的可能性，飞檐走壁的高速节奏，引人遐想的未来武器和战场，堪比好莱坞大片的充满张力的 CG，都使其成为了跨平台最佳游戏前三甲的有力竞争者。

第1名
横行霸道Ⅴ
得票数 13872 | 得票率 28.4%

第2名
潜龙谍影Ⅴ 原爆点
得票数 9705 | 得票率 19.9%



第3名
使命召唤 先进战争
得票数 9132 | 得票率 18.7%

名次	游戏名	得票数	得票率
4	刺客信条 大革命	7219	14.8%
5	胜利十一人 2015	6648	13.6%
6	孤岛惊魂 4	5050	10.3%
7	看门狗	4849	9.9%
8	暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	4370	8.9%
9	植物大战僵尸 花园战争	4293	8.8%
10	古墓丽影 终极收藏版	4102	8.4%
11	勇敢的心 世界大战	3913	8.0%
12	邪恶深处	3896	8.0%

名次	游戏名	得票数	得票率
13	龙之世纪 宗教审判	3136	6.4%
14	光之子	3096	6.3%
15	FIFA 15	2777	5.7%
16	NBA 2K15	2620	5.4%
17	中土 摩多之影	1716	3.5%
18	宿命	920	1.9%
19	神偷	789	1.6%
20	飙酷车神	558	1.1%

2014 TV GAME PS4 大赏

玩家评选

PS4最佳游戏

总票数 59769

如果说《横行霸道Ⅴ》的高清版在次世代跨平台游戏中的胜出毫无意外，那么2014年度在PS4的独占游戏阵容中出现了《最后生还者 重制版》却未能稳拿第一名的机会，可以说是微乎其微。为了更好地突出全高清和60fps帧率的优秀画质，顽皮狗为本作加入了摄影模式，也为原本就有着出色演出和精彩剧情的本作增添了一分魅力。诚然，就PS4第一年的独占作品而言，并没有哪款游戏能够跟《最后生还者 重制版》比肩，不过我们也可以看到，紧随其后的《杀戮地带 暗影坠落》、《无名英雄 再来者》等游戏还是凭借着不俗的画面素质获得了不少的票数。作为PS4初期为数不多的日式游戏，《如龙 维新》拉开了系列与历史结合的新篇章，即便有PS3版本，本作还是名列前茅。而充满创意、有着更大受众面，而且自带中文的《小小大星球3》更是位列第三名。实际上这也是PlayStation 4平台的潜力所在，我们将看到越来越多登陆PlayStation 4的游戏以中文化的姿态到来，并为玩家们所青睐。

第1名 最后生还者 重制版

得票数 14006 | 得票率 28.7%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	杀戮地带 暗影坠落	10541	21.6%
3	小小大星球3	9594	19.6%
4	如龙 维新	6579	13.5%
5	无名英雄 再来者	6235	12.8%
6	驾驶俱乐部	6234	12.8%
7	战国无双4	3796	7.8%
8	光电战机	950	1.9%
9	晶剑	918	1.9%
10	KNACK	916	1.9%

2014 TV GAME XOne 大赏

玩家评选

XOne最佳游戏

总票数 57135

为主视角射击游戏注入新鲜血液的《泰坦天降》，以及《光环 士官长合集》分别获得XOne最佳游戏第1名和第2名，足见该平台FPS类型游戏的受欢迎程度之大。前者对传统FPS的玩法提出挑战，为玩家们日渐生厌的游戏规则找到了有效的改良方案，让人重新发现了地形和战术等等元素在FPS游戏中的重要性。而后者作为经典作品的合集，在Xbox系列主机的玩家群体中的意义不言而喻，更不必说游戏本身极高的可玩性，在本刊媒体评选中荣获“年度厚道”特别奖的《光环 士官长合集》丝毫不愧于接近20%的得票率。

排在其后的《丧尸围城3》和《日暮城狂欢》，以及《Kinect运动大会 强手如云》三款游戏的得票数都非常接近，而它们也都反映了Xbox One平台玩家的关注点。疯狂的美式幽默、风格化和自由度，以及Kinect独一无二的体验，让这些游戏的独占显得别具一格。

第1名 泰坦天降

得票数 10387 | 得票率 21.3%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	光环 士官长合集	9535	19.5%
3	丧尸围城3	6248	12.8%
4	日暮城狂欢	6154	12.6%
5	Kinect运动大会 强手如云	6124	12.5%
6	舞蹈中心 聚光灯	4280	8.8%
7	麦克斯 兄弟魔咒	4263	8.7%
8	极限竞速5	4074	8.3%
9	崛起 罗马之子	3408	7.0%
10	极限竞速 地平线2	2662	5.5%

进战争》那句话，“力量改变一切”，放到现实生活里面，我想应该叫“Money changes everything”。

● **刘显斌**：感谢《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》，我可以跟老婆一起刷装备了，由我打怪她来捡钱。

● **刘晓晨**：虽然《看门狗》的线上模式真心无聊，小游戏丧心病狂无法直视，比如那个迷幻状态让我几乎笑了整整一天，但这也算是我今年能够专注研究的游戏了。

● **温倩妮**：虽然我很想吐槽《如龙 维新》冲田的人设造型，但是不得不说澡堂大战实在是太棒了！另外我每期UCG都会买哟（爱心），希望能有多一点乙女系游戏的资讯。

● **韩卓成**：一直希望能有像《使命召唤 先进战争》主人公一样的战斗骨骼服装，跳两下，一个推动就可以过马路。

● **姜宏仁**：喜欢《横行霸道Ⅴ》，小时候就开始接触这个系列，被里面的自由世界所吸引。（我们建议小时候还是玩些健全点的游戏比较好！）

● **王大力**：《战国无双4》才是真正的次世代无双，是我心目中最爽快的割草游戏。

● **梁以风**：《杀戮地带 暗影坠落》画面绝好，只可惜关卡设计欠缺了，期待日后推出更有乐趣的续作。

● **叶丽媛**：我最喜欢《战国BASARA4》，对游戏越来越不沉迷了，却也无论如何都放不下。

● **国鹏**：《最后生还者 重制版》让我感悟到灾难降临时，人类心灵背后的丑陋比面目狰狞的敌人更可怕，发人深省。

● **费柳亮**：《无名英雄 再来者》作为PS4独占作品，可以说是最大限度地展现了PS4的综合魅力和特色，丰富的支线加强了耐玩性，炫酷的超能力和善恶抉择一如既往地让人不禁好评。

● **任平**：对于《驾驶俱乐部》，我想说的是玩儿自己的游戏，让别人喷去吧。这款优秀的作品尤其有很多细节是要慢慢玩才能体会到制作者的用心之处的。

● **赵静好**：《晶剑》是少有的兼具精致画面、优秀创意和独到玩法的小游戏。

● **黄子其**：《光电战机》这款华丽的横版射击游戏让我想起了在街机房玩游戏的感觉。

● **戴磊**：看到《光环 士官长合集》，才知道什么叫真正的重制版。

● **王戴富**：从策略游戏转为射击游戏的《植物大战僵尸 花园战争》

既不失原作的味道，又有着不一样的刺激体验，很好很强大。

●**李光焕**：《泰坦天降》有着比同类游戏更快的节奏，还有独树一帜的跑酷和强力的泰坦，它带来了 FPS 界的一大新玩法，是我心目中的年度最佳游戏。

●**张洋**：喜欢《光环 士官长合集》，从有主机开始，接触到的第一款 FPS 便是光环，被其剧情所吸引，我会一直追随士官长。

●**黄新云**：我看别人直播《丧尸围城 3》，感觉主人公应该是蓝翔毕业，徒手造坦克就是厉害。

●**袁楚雁**：《日暮城狂欢》这款游戏创造了很多有趣的场景和创意满分的武器，缤纷的刺激感令我特别喜欢。

●**杨静素**：《极限竞速 地平线 2》和《极限竞速 5》都是目前我能享受到的次世代赛车游戏最优秀的作品，作为赛车迷没有理由不选。

●**苏文杰**：《黑暗之魂 Ⅱ》是我的最爱，反正我已经变成 M 了。

●**石云晶**：玩《生化危机 HD 重制版》有感——尸城遍地日纷纷，半入状态半入神。此游只应人间有，天上能得几回闻?

●**李海洲**：在《机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发》里面跟好友一起双人合作战斗非常爽。

●**吴广勤**：作为日式游戏控的我今年找到了几款心仪的游戏。《英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ》、《夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士》还有《光明之响》，刚好补完了三个 RPG 系列的中文版空缺。

●**刘子名**：《小小大星球 3》，创意无限点赞。

●**叶木**：《火影忍者 终极忍者风暴 变革》的多人模式战斗异常火爆，这个系列的游戏之剧情和战斗场面时刻让我回忆起已经完结的漫画，感动不已。

●**王明哲**：最爱《黑暗之魂 Ⅱ》，人生没有存档，活在当下。

●**包国鑫**：Wii U 的《马里奥赛车 8》画面高清又绚丽，操作简单玩起来又不失难度，和小伙伴玩其乐无穷。

●**曾一辰**：《猎天使魔女 2》无论是剧情、人设还是 BGM 都绝赞！为了她我甚至还借了朋友的 Wii U 来玩。（这结局跟我想象的好像不太一样）

●**陈泓旭**：从第一次看到同学用 PS2 玩《零 红蝶》到现在自己玩《零 濡鸦之巫女》，这个系列已经成为我生命中的一部分了。

●**黄迪耘**：每个星期跟小伙伴一起打几关《前进吧 蘑菇队长》，欢快地摸索各种死法，其乐无穷妙不可言。

2014 TV GAME PS3 大赏

玩家评选

PS3最佳游戏

总票数 85390

日式角色扮演游戏在国内有着相当一大批的爱好者，而这次的《英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ》同步发售了中文版，相信对于系列粉丝而言也算是一个福音。本作能够在 PS3 游戏中突围而出，与其引人入胜的庞大剧情、性格鲜明的角色塑造、优秀的音乐以及系列延续下来的特色系统密不可分。只不过 Falcom 挖坑不填甚至越填越多的做法在保持游戏生命力的同时也让玩家们又爱又恨，希望该系列能够不负粉丝的支持，为作品写下完满的结局。

在本次大选中，PS3 平台的游戏有不少都是续作和高清化作品，《黑暗之魂 Ⅱ》的超高难度并未阻挡玩家对其品质的推崇，《王国之心 2.5 最终混合版》在次世代新作到来之前值得我们仔细回味，系列作品积累下来的高人气让这些游戏获得了众多支持，得票率在 15% 以上的游戏在这里所占的比例也最高。

迈入末期的 PS3 的游戏阵容与 PS4 有相当一部分的重叠，并且随着时间推移，移植和跨平台的游戏也有变多的趋势，不过终究这种过渡方式会慢慢淡化。这一点从本次评选中 PS3 平台的高素质独占游戏大作之稀少就能窥探一二。

第1名
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

得票数 11465 | 得票率 23.5%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	火影忍者 终极忍者风暴 变革	9604	19.7%
3	黑暗之魂 Ⅱ	9201	18.8%
4	小小大星球 3	8484	17.4%
5	王国之心 2.5 最终混合版	7905	16.2%
6	生化危机 HD 重制版	5818	11.9%
7	如龙 维新	5212	10.7%
8	刺客信条 叛变	4726	9.7%
9	第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	4003	8.2%
10	机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发	3734	7.6%
11	战国 BASARA4	3732	7.6%
12	JUMP 全明星大乱斗 V	3385	6.9%
13	恶魔城 暗影之王 2	2902	5.9%
14	战国无双 4	2870	5.9%
15	夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	2349	4.8%

2014 TV GAME Wii U 大赏

玩家评选

Wii U最佳游戏

总票数 56405

2014 年度 Wii U 平台的游戏依然不多，票数集中在前五名并不令人感到意外。不过相比于任天堂第一方的两个大杀器《马里奥赛车 8》和《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》，玩家们对第三方游戏似乎更加追捧。成功摘冠的《猎天使魔女 2》有着 32% 的超高得票率，换言之，几乎每三张选票中就有一张勾选了这款游戏。这样的得票率甚至在本届 TV GAME 大赏的所有游戏之中位列第三，仅次于 3DS 的两款怪物级大作，足见本作的魅力有多么出众。作为续作，《猎天使魔女 2》并没有刻意地进行改变，而更像是对前作的补充完善，对游戏的用心打磨造就了一款几乎没有缺憾的作品，为粉丝们带来了一场酣畅淋漓的动作游戏盛宴。相信游戏中的美色对第一名的《猎天使魔女 2》加成不小，而这也同样体现在了第二名的《零 濡鸦之巫女》身上。而另一方面，入围游戏的话题性也影响了其知名度，第四位的《塞尔达无双》将拥有大量忠实粉丝的《塞尔达传说》和“《无双》系列”结合，成功地收获了超过 16% 的得票率。

2014 TV GAME X360 大赏

玩家评选

X360最佳游戏

总票数 55346

正值《火影忍者》漫画完结的年份，《火影忍者 终极忍者风暴 变革》在本世代两个平台上都有着非常高的热度。就连《泰坦天降》在这里都只能屈就排在第二位。对于原作粉丝而言，亲自操作忍者施展忍法决斗所能带来的体验是无与伦比的，而经过不断的演变和积累之后，这个游戏系列也终于宣布了登陆次世代主机。我想这也算是在火影漫画让人不舍的完结之后，最能令游戏迷和火影迷喜出望外的好消息了吧。

许多跨 PS3/X360 平台的游戏在此处的排名同样靠前，并没有因为平台的不同而影响到玩家对游戏本身素质的认可和接受程度。至于严格意义上的 X360 独占游戏新作之缺席，则使得本次评选的名单中缺少了一些惊喜。或许我们可以更早地期待它的后继者 Xbox One，在新游戏的独占上会有更加积极和果断的表现。

名次	游戏名	得票数	得票率
2	泰坦天降	8544	17.5%
3	生化危机 HD 重制版	8227	16.8%
4	黑暗之魂 Ⅱ	6922	14.2%
5	刺客信条 叛变	4891	10.0%
6	植物大战僵尸 花园战争	4414	9.0%
7	极限竞速 地平线 2	3883	8.0%
8	神鬼寓言 周年纪念版	3496	7.2%
9	边境之地 前续	2923	6.0%
10	恶魔城 暗影之王 2	2423	5.0%

第1名

火影忍者 终极忍者风暴 变革

得票数 9623 | 得票率 19.7%

第1名

猎天使魔女2

得票数 15608 | 得票率 32.0%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	零 濡鸦之巫女	12590	25.8%
3	马里奥赛车 8	8024	16.4%
4	塞尔达无双	7944	16.3%
5	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	7181	14.7%
6	乐高大电影 游戏版	1353	2.8%
7	太鼓之达人 豪华盛宴	1286	2.6%
8	超级大金刚 热带寒流	1275	2.6%
9	前进吧 蘑菇队长	873	1.8%
10	噗哟噗哟对俄罗斯方块	271	0.6%

●**蓝力潮**：最爱《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》，丰缘大陆啊，我回来了！

●**李柏盛**：《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》真心好玩，不但可以重温小学的记忆，还有很多新元素。

●**袁文滔**：最爱《怪物猎人 4G》，活着最重要的是能开开心心。（估计是“猫车”之后的深刻感悟？）

●**王思嘉**：特别难打的怪三猫了一次又一次，轮着死，永不落空，打过了就照相。（看看三位女汉子是如何打《怪物猎人 4G》的）

●**吴流涛**：最喜欢的莫过于《怪物猎人 4G》了。和队友啪啪啪和怪物啪啪啪什么的有爱就行了吧？（少年我们玩的还是同一款游戏吗）

●**蒋霖泽**：我与老任的羁绊已有十年了，红蓝宝石通关了十几遍。今年玩到《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》，最初的感动好似昨日重现。

●**李藩**：《最终幻想 剧场韵律 谢幕》的最低难度毫无压力，最适合我这种休闲派玩家在碎片时间里面随时来上一局。

●**尹心媛**：因为《弹丸论破》动画，我对《绝对绝望少女 弹丸论破间章》一见钟情，于是它成为了我入手的第一款掌机游戏。

●**严文浩**：“法老控”通过《闪之轨迹 Ⅱ》再一次展现了其高超的挖坑能力……

●**程曦**：《初音未来 歌姬计划 F2》居然要我划星星，好好的一款音乐游戏怎么操作越来越难了啊。

●**余亦聪**：今年最喜欢的是共斗游戏《暗魂献祭 三角势力》，画面就算是细看也非常棒，水纹、随机天气、转身动作之类的地方也做得很细致，不过要论打击感还是《讨鬼传 极》更胜一筹。

●**魏鼎城**：《自由战争》虽然评价不高，但是那种新颖的世界观让我着迷，独特的玩法也让我体验了一把割下巨人后颈肉的快感。

●**朱亮**：人生如游戏，有钱还要靠特技！

●**张鸣华**：游戏让我觉得在这冷漠的世界里我们是那么的渺小和孤独。

●**黄宽**：玩儿命工作留命玩儿！

●**朱康伟**：今年我正式开始工作了，终于过上了买正版的日子，不得不说感觉真棒！

●**任涛**：游戏就是自导自演的电影，我们无法改变现实的时候，可以改变游戏。

●**李桢辉**：基本上每次都会买，报刊亭到货时老板都会给我发短

信的。（报刊亭老板你是一个好人！）

●何锐添：Xbox One和PS4都进入中国市场了，我希望下一年UCG能够专门为国行新进展增加记录历史的一页。

●梁家炜：原本我也有买游戏杂志，但是自从发现附近书店有进货《游戏机实用技术》，我看过之后觉得UCG真是业界良心。

●徐敬连：一直以来身边的朋友就说我“男人头”，但我洒脱，喜欢狂野，就好《横行霸道V》这类游戏。（这位是女读者）

●林少忠：玩游戏也可以收获感动！

●陈梦蝶：艺术来源于生活，游戏亦是艺术，所以游戏是我生活的一部分。

●石玉川：希望有人能全部看完就好了。（我把信看完了！）

●毕海丽：希望多照顾一下女性玩家，多介绍一些适合女孩子玩的游戏。

●张铁冰：每年一期不落地买《游戏机实用技术》，导致15年来的藏书已经根本搬不动了！（据说还是一位妈妈玩家）

●李斯嘉：特别喜欢《游戏机实用技术》，在没有自己的主机之前就一直有买。凑齐一年份的杂志，排开来的渐变色让我特别有成就感。

●华哲：当时看林克斯直播《超级英雄世纪》，我用弹幕问了几个问题，他都很热情地解答了，给他点个赞！

●刘一凡：小岛组不仅用《潜龙谍影V 原爆点》来吸金，还用各种消息来吊了整整一年胃口，真是恶意满满啊。

●程鸿达：玩末日题材的游戏可以多试着“作死”。（读者给我们的直播提建议）

●洪正豪：2014年我最喜欢的游戏是《泰坦天降》，高考之后我要用手柄“撸”出个新世界！在我买了第一本UCG之后就根本停不下来，乃至现在每次走到报刊亭还没说话老板就已经把杂志递到我手中了。

●盛文浩：UCG的封面设计太萌太娘了，能不能多设计些硬♂汉和霸气的封面？（我们不能走极端！）

●邵月娟：每期都买UCG，男友看完我看光盘。

●罗海东：基本上每期都有买，虽然现在正处于高三，过不了手瘾，但是看一看UCG，开个脑洞也是可以的。

●尹利平：我的PS3成了要挟儿

2014 TV GAME 3DS 大赏

玩家评选

3DS最佳游戏

总票数 59046

本次TV GAME大赏得票率最高的两款游戏均出自3DS平台，《怪物猎人4G》和《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》凭借着系列一直以来的高人气和持续进化的实力，简直可以说是谁与争锋。在其他竞争者品牌号召力稍弱的情况下，这两款游戏之间也是斗得难解难分，最终《怪物猎人4G》以微弱的票数优势夺得第一名。《怪物猎人4G》虽然让人稍微感到变化不足，但是其本身作为狩猎游戏的翘楚，过硬的素质还是牢牢地抓住了核心玩家的心。而作为重制版的《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》，则是以“再会丰缘”的童年回忆为卖点，成功地吸引了大批玩家回归新世代的口袋妖怪游戏世界。反观在日本大热的《妖怪手表2 元祖·本家》，却因为面向低龄的题材和文化门槛的原因而缺乏国内受众。

第三位之后的游戏尽管在票数上与前两名差距悬殊，却也可圈可点。《任天堂全明星大乱斗for 3DS》将高品质的大乱斗体验带到了掌机平台，让玩家随时随地都可以参战切磋，其销售势头之迅猛比起后来发售的Wii U版有过之而无不及。排在第四位的《最终幻想 剧场韵律 谢幕》虽然是完全版性质的作品，但由于制作水准足够高，同时也是人气系列的衍生作品，称得上是一款无论粉丝与否都能轻松享受的音乐游戏，自然也有着较高的得票率。

第1名 怪物猎人4G

得票数 16865 | 得票率 34.5%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石	16806	34.4%
3	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	7112	14.6%
4	最终幻想 剧场韵律 谢幕	5960	12.2%
5	星之卡比 华丽三重奏	3251	6.7%
6	女神异闻录Q 暗影迷宫	2184	4.5%
7	勇者斗恶龙 怪兽篇2	2166	4.4%
8	最终幻想 冒险者	1965	4.0%
9	妖怪手表2 元祖·本家	1785	3.7%
10	新·世界树迷宫2 巨龙骑士	952	1.9%

2014年度TV GAME大赏 玩家评选活动中奖名单

一等奖 3名

杭州市 **沈富康**　内江市 **严勤皓**　北京市 **赵佳颖**

（任选一台）

二等奖 6名

武汉市 **李肖林**　揭阳市 **李旭坤**　郑州市 **徐　奇**

哈尔滨市 **邹子岳**　昆明市 **尹杨正浩**　上海市 **左　骏**

2014 TV GAME PSV 大赏

玩家评选

PSV最佳游戏

总票数 61176

从 PSV 游戏的票数排名来看，大体上也映照出了该平台目前的游戏发展趋势："动漫向、共斗、跨平台"。首先是"动漫向"。就玩家群体的基数而言，就算把 PS3 版的因素考虑进来，或许还并不足以将一款音乐游戏推到平台第一名的位置，但是如果以动漫游领域互相渗透的眼光来看，近年来虚拟偶像初音的人气浪潮可谓从未停息，《初音未来 歌姬计划 F2》能够以超过 20% 的高得票率问鼎 PSV 最佳游戏的原因也不难理解了。而第四位的《绝对绝望少女 弹丸论破间章》，则是从游戏衍生出受瞩目的动漫作品，再持续发展出分支作品的例子。

排在第二和第三位的，都是共斗类动作游戏的续作。在前作的基础上，两款游戏都对游戏内容进行了扩充，同时完善游戏系统，作为共斗游戏，这样的迭代进化可以说是一种必要的良性循环。其中《讨鬼传 极》不仅将加入国行版游戏阵容，还将在今年登上 PS4 平台。可以期待，从 PSV 发起的共斗游戏潮流或许会和跨平台的趋势产生融合，为次世代游戏添砖加瓦。此外，它们之所以能够获得高票数支持，很大一部分的原因还在于亲切的中文化。实际上除了共斗游戏，PSV 平台得票率超过 10% 的几款游戏都在剧情上占有较大比重，而入围的这些游戏大多也都有中文版，这对于游戏的普及作用不言自明，因此也取得了普遍较高的支持率。

第1名

初音未来 歌姬计划F2

得票数 | 得票率

名次	游戏名	得票数	得票率
2	讨鬼传 极	7617	15.6%
3	暗魂献祭 三角势力	7253	14.9%
4	绝对绝望少女 弹丸论破间章	6993	14.3%
5	跨越俺的尸体前进吧 2	6956	14.2%
6	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	6214	12.7%
7	自由战争	4702	9.6%
8	第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	4308	8.8%
9	梦幻之星 新星	3461	7.1%
10	战国无双 4	3264	6.7%

三等奖 200名

城市	姓名
呼和浩特市	卜　涛
新乡市	蔡　正
合肥市	曹恒平
大庆市	曹言禹
鹰潭市	曾　津
自贡市	曾　翔
郑州市	曾袁奕迪
大庆市	常思远
仁怀市	陈良伟
宁德市	陈　靓
宜昌市	陈奇琦
重庆市	陈娅琪
杭州市	陈耀旭
无锡市	陈英杰
昆明市	陈宇泉
天津市	程小冬
上海市	程　越
济南市	初　月
荣成市	初云飞
平度市	楚伟国
沈阳市	崔庆云
大庆市	丁海航
长治市	丁　晔
湖州市	丁少楠
大连市	丁永乐
西安市	董　超
苏州市	董　旻
邯郸市	杜建鹏
玉溪市	段文旭
湘潭市	范凝湘
杭州市	方豪诚
重庆市	冯镜年
天津市	冯　宇
西宁市	甘富欣
商丘市	高　明
青岛市	高　鹏
兴化市	龚鹤健
南京市	顾　睿
镇江市	顾　鑫
呼和浩特市	郭　刚
石家庄市	郭尚朋
珠海市	海房罕
太原市	韩　帅
六盘水市	韩　毅
唐山市	韩玉龙
伊克昭盟	郝子龙
杭州市	洪　亮
北京市	侯新亮
宜昌市	胡渊源
银川市	胡　伟
长沙市	胡哲康
中山市	黄家伟
佛山市	黄　帅
梧州市	黄希贤
江门市	黄耀辉
上海市	黄益宏
广州市	简智濠
敦化市	姜云博
六盘水市	蒋传琦
上海市	金　彬
黄石市	金　意
乌兰察布市	康　捷
海口市	孔祥博
贵阳市	李　博
汕头市	李　枫
重庆市	李鸿基
北京市	李　亢
南昌市	李鹏飞
赣州市	李世濠
衢州市	李献晹
长沙市	李　翔
沈阳市	李一鸣
贵阳市	李以庄
阜新市	李昱飞
北京市	李泽鑫
南宁市	李　智
株洲市	李子豪
靖远县	梁博泓
阳江市	廖炳衡
西安市	廖翰琛
北京市	林昊铖
南通市	林　森
天津市	刘陈浩森
上海市	刘　晶
潍坊市	刘维宝
梧州市	刘小艳
海口市	刘星廷
马鞍山市	刘逸飞
松原市	刘宇恒
东莞市	刘柱炯
白山市	刘宗原
南宁市	卢津标
嘉兴市	陆文越
上海市	陆自健
上海市	罗鹏程
上海市	马超群
瓦房店市	那文凯
吴忠市	牛灏博
上海市	潘佳旭
深圳市	彭　城
张家界市	彭　涛
辽源市	齐　跃
西宁市	秦　浩
滁州市	裘岩松
重庆市	任峻萱
长春市	桑振轩
兰州市	石　瑶
徐州市	宋　嘉
株洲市	宋　柯
西安市	宋元明
北京市	孙恩泽
上海市	孙书香
廊坊市	谭翌晨
蚌埠市	汤明飞
克拉玛依市	唐睿琦
焦作市	陶　骋
宁波市	童晓坤
保山市	汪　磊
杭州市	汪　雪
淮南市	汪　阳
秦皇岛市	王　晨
丽水市	王继杨
乐山市	王劲雨
淄博市	王璟钰
厦门市	王俊杰
丹阳市	王　骏
乌鲁木齐市	王　亮
泉州市	王龙琪
包头市	王鹏程
绵阳市	王　帅
西安市	王旋玮
昆明市	王　哲
哈尔滨市	王梓涵
泉州市	魏博谭
三明市	魏善晖
太原市	魏小杰
上海市	吴广勤
郑州市	吴　杰
红河市	吴军兵
海口市	吴一奇
合肥市	吴雨桐
重庆市	谢　经
广州市	徐承睿
惠州市	徐志鹏
南京市	许成韬
成都市	许　昊
北京市	薛　策
北京市	薛涵予
武汉市	薛泽宏
怀化市	闫俐婷
宜昌市	严华奎
松原市	燕　东
柳州市	阳陈吉生
太原市	杨泊远
镇江市	杨菁华
武汉市	杨柳青
长治市	杨旭光
贺州市	姚　健
深圳市	叶绍崇
咸阳市	殷光林
武汉市	余文轩
银川市	俞　霄
南昌市	喻　伟
西藏	臧作辉
大连市	张　行
南宁市	张朋杰
无锡市	张　鹏
湛江市	张起航
德阳市	张前程
上海市	张少峰
宁波市	张思齐
成都市	张　韬
兰州市	张厅浩
宜宾市	张　骁
濮阳市	张小杰
岳阳市	张笑峰
西安市	张阳泽
佳木斯市	张　宇
大连市	张哲铭
泉州市	张子睿
潮州市	张子闻
北京市	赵　安
上海市	赵　飞
大连市	赵嘉君
库尔勒市	赵　君
西宁市	赵平洋
芜湖市	赵圣祺
营口市	赵　伟
虎林市	赵　越
大庆市	赵子杰
江门市	郑洛文
成都市	郑　青
邯郸市	郑巍巍
昆明市	郑　宇
张家口市	周海强
常州市	周　杰
荆州市	周随江
天津市	朱　彤
成都市	卓煜琦
成都市	邹　涵

奖品寄送说明

1.为了避开邮递高峰期，确保中奖者能够顺利收到奖品，本次大赏的所有奖品将在春节假期后尽快安排寄送，敬请谅解。
2.三等奖的奖品按照选票上提供的邮递信息直接寄送，恕不另行通知。届时请保持联系方式畅通，以便邮递派送。

子考出好成绩的法宝。一直关注着 UCG 官方微信，现在每天的美图好棒的说！

● **N 名读者**：游戏就是生活中的调味剂，不多不少，来点正好。（不少读者异口同声地如此比喻）

● **吴远航**：打游戏就像游击战，家里不让玩就去包机房。

● **庄文辉**：炒冷饭的游戏公司都腐烂掉吧！（什么仇什么怨……）

● **黄辉**：游戏是让我体验到不同人生的途径。

● **张城恺**：今年最爱《新 Loveplus+》，你所喜爱的每一款游戏都是你的恋人，因为她们懂你。

● **赵洋**：坦白地讲，我有时也会上贴吧去黑 UCG，至于动机，有时是无聊，有时是跟风，有时是觉得不够好，有时则是一种变态的爱。

● **黄山**：有一次我女友帮我保管一本 UCG，结果弄丢在泰国芭提雅的海里被我狂骂，还有一次女友趁我玩游戏时拿了一本 UCG 垫凳子修电线也被我家庭暴力，我才逐渐发觉自己对这本杂志才是真爱。

● **王晨**：个人比较喜欢稀饭，因为只有他是绿的。

● **成之岳**：养孩子才是世界上最好的游戏，没有之一！我 24 小时都在玩孩子。

● **王女士**：自从有了宝宝之后，宝宝就成为了我的主机。

● **吴先生**：每月游戏时间 60 小时左右，有了宝宝之后就减半了。

● **徐婆婆**：原本每天大约玩一个小时游戏，九月份有了外孙女之后就基本没时间用 Wii 活动腿脚身子了，因为抱外孙女就是健身。

● **吴王晨希（1 岁）**：我最喜爱的游戏？叔叔阿姨，这个问题您得问我的爸爸。好像有了我之后，我就成了家里的主机了。（4 张选票来自同一个家庭，孩子都要被你们玩坏了……）

● **王贻佳**：UCG 买全年，既是习惯也是情怀。不仅是一份微不足道的支持，更是一种无法释怀的牵绊。

● **王剑**：有人问"如果从最开始买书时陪伴我的小编都走了的话，再买这本书还有意义吗？"但是我想告诉你们一个好消息，这里买游戏杂志和新世代游戏主机的人越来越多了，我相信也有你们的一份功劳。祝《游戏机实用技术》和《掌机王 SP》越办越好！

● **郑文玺**：祝福 UCG 在新的一年里越办越好，希望 UCG 不仅要突破 400 期，更要达成"1000 期的传奇杂志"成就！

UCG ANNUAL 2014

贰零壹肆游戏大年鉴

写作：UCG 2014游戏大年鉴编辑组
美编：anubis

2014游戏大年鉴

2014 年度 TV GAME 大赏 媒体评选 年度十佳游戏

2014 年度 TV GAME 大赏 玩家评选 各平台最佳游戏

收录游戏总数 179	
3DS 游戏	43 个
PS3 游戏	82 个
PS4 游戏	47 个
PSV 游戏	40 个
PSP 游戏	2 个
Wii U 游戏	17 个
X360 游戏	47 个
XOne 游戏	43 个

2014 年是次世代主机开始成长的一年，由于正处于与上个世代的交接期，所以今年的作品总量比去年少了很多。但这不代表今年的游戏阵容薄弱，主要是因为很多大作都以两个世代跨平台的形式推出。使得玩家无论拥有哪台主机都能玩到相当豪华的游戏阵容。当然，精彩的独占作品也有非常多。从目前的情报量来看，PS3 和 X360 在 2015 年会渐渐淡出我们的视线，但同时由于国行的到来，我们未来将会玩到更多的中文游戏。所以 2015 年一定会更加精彩。

2014 游戏大年鉴的格式基本沿用去年的形式，跨平台游戏以“多机种”分类标识，同时在对应周边栏里会注明该作品具体对应的平台。

2014 游戏大年鉴共收录了 179 款游戏，但不包含同一年内发售的移植版、加强版、资料片、Fan Dics，同一游戏不同版本也仅算 1 款。年鉴中采用的发售日，我们会以国内流行的版本为准，简而言之就是美式游戏以美版为准，日式游戏以日式为准，官方中文版同步发售的游戏就以中文版为准。但如果某个地区版本发售时间相隔较远，我们会以先发售的版本为准。

日版分级年龄标示

- A 对应全年龄玩家
- B 对应 12 岁以上玩家
- C 对应 15 岁以上玩家
- D 对应 17 岁以上玩家
- Z 对应 18 岁以上玩家

美版分级年龄标示

- C 对应 3 岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）
- E 对应 6 岁以上玩家 Everyone（所有人）
- E10+ 对应 10 岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）
- T 对应 13 岁以上玩家 Teen（青少年）
- M 对应 17 岁以上玩家 Mature（成熟期）
- AO 对应 18 岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

游戏大年鉴主体部分图解说明

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分 30 分。未评过分的游戏此项则标记为“–”。

发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本。

对应周边/备注

多机种游戏所对应的平台，或游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

发售日期

年鉴中所有游戏都是 2014 年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。

写作编辑

撰写本篇评价的编辑。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文，年鉴规格分 260 字和 550 字两种，根据游戏的影响力来分类。

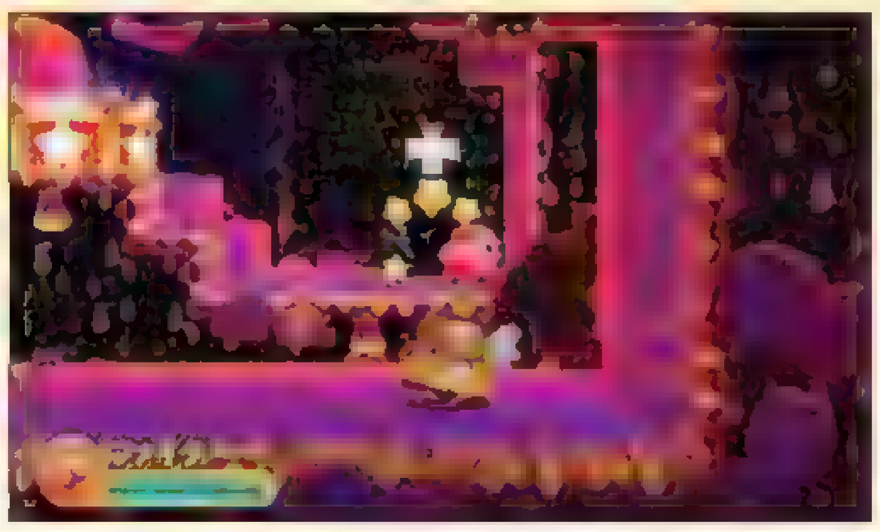
星之卡比 华丽三重奏

★★★★ UCG评分:26

3DS | 星のカービィ トリプルデラックス | 日版 | 1月11日

Nintendo | 平台动作 | 无对应周边

《星之卡比 华丽三重奏》中新登场的变身能力有 5 种：杂耍、弓箭手、独角虫、铃铛和宇宙大爆炸，数量不多，但每种都有着让人会心一笑的绝技。尤其是“宇宙大爆炸”的能力，可以让卡比变成黑洞般的超级大胃王，把巨大的物件吸走。这一主题设定跟解谜息息相关，虽然该能力过于强大，导致只会出现在特定的位置，但初次游玩时依旧乐趣无穷。本作中倾斜机身的操作被应用到了火箭发射、水缸灭火、缆车移动等场合。缤纷多彩的关卡有着独特的纵深感，从中能收集到系列作品的像素风格钥匙扣，此外，玩家的好友会出现并赠送回复道具。多人乱斗、音乐节奏等小游戏也相当耐玩。[文 :初心者]



游戏大年鉴主体部分目录索引

年鉴索引查询方法

★"2014游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列。

★索引列表在每个游戏名后有对应的页数，方便玩家对应查找。

★索引中包括每月月度新闻以及小编年度"大游戏感言"。每月月度新闻按照月份排列，放置在每月游戏起始处。小编年度"大游戏感言"则随机穿插在年鉴中。以上两项内容未收录到索引之中。

0~9

2014FIFA 巴西世界杯 23

A

阿尔卡娜之心 LOVE MAX 27
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 35
暗魂献祭 三角势力 19

B

边境之地 前续 43
边境之地 2 25
变形金刚 暗火燎原 30
飙酷车神 50

C

超次次元游戏 海王星 重生 2 姐妹世纪 21
超次元动作游戏 海王星 U 36
超凡蜘蛛侠 2 24
超级大金刚 热带寒流 16
超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 F 终焉的棺木 36
超级女主角战记 15
超级英雄世纪 43
超女神信仰 激神黑之心 28
出包王女 Darkness 战斗狂欢 27
出击飞龙 16
初音未来 歌姬计划 F2 22
触摸侦探 小泽里奈梦见了蘑菇香蕉 3 25
刺客信条 大革命 46
刺客信条 叛变 46

D

大江户锻造师 49
刀剑神域 虚空断章 24
德军总部 新秩序 26
迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄 38
第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇 23
电击文库 格斗巅峰 46
东京新世录 行动深渊 32
斗神都市 14
哆啦 A 梦 新・大雄的大魔境 蓓可与 5 人的冒险队 19
堕落之主 43

E

EA 终极格斗冠军赛 29
恶魔城 暗影之王 2 17

F

FIFA 15 38
疯兔入侵 47
福尔摩斯的罪与罚 40

G

盖斯特破坏者 神 37
高达 Try AGE SP 32
高达破坏者 2 51
哥斯拉 51
歌组 575 14
孤岛惊魂 4 48
怪物猎人 4G 42
光环 士官长合集 45
光明之响 51

H

海贼王 超伟大之战 X 47
海贼王 无尽世界 红 29
黑暗之魂 Ⅱ 20
黑子的篮球 通往胜利的奇迹 16
横行霸道 V 47
化石挖掘者 无限装备 18
幻想曲 音乐进化 43
徽章战士 8 甲虫版・锹形虫版 36
混沌之戒 前传三部曲 43
混沌之子 51
火影忍者 终极忍者风暴 变革 38

I

IS2 炽热之心 18

J

JUMP 全明星大乱斗 V 20
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发 14
机动战士高达 外传合集 27
极速房车赛 赛车运动 30
极限竞速 地平线 2 40
假面骑士 穿越战争 Ⅱ 30
假面骑士 召唤大战 50
驾驶俱乐部 41
剑之街的异邦人 白之王宫 29
健身趣 46
禁忌的马格纳 41
静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗 19
狙击精英 Ⅲ 31
绝对绝望少女 弹丸论破间章 39
崛起 3 泰坦诸王 34

K

Kinect 运动大会 强手如云 23
看门狗 27
口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石 48
跨越俺的尸体前进吧 2 32

L

LoveLive！ 学园偶像天堂 36
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影明星 23
乐高 霍比特人 22
乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭 45
乐高大电影 游戏版 15
烈焰契约 25
猎天使魔女 2 38
零 濡鸦之巫女 39
龙之世纪 宗教审判 47
龙珠 究极任务 2 34
龙珠 Z Z 之战 13

M

马里奥高尔夫 世界旅行 25
马里奥赛车 8 28
梦幻俱乐部 GOGO. 23
梦幻之星 新星 49
名侦探柯南 幻影狂想曲 24
魔笛 新世界 16
魔都红色幽击队 23
魔法少女伊莉雅 33
魔界战记 4 重生 14
魔神之骨 时空魔神 42
谋杀 灵魂嫌疑犯 29
牧场物语 通往新天地 18
幕末摇滚 18
幕末摇滚 超魂 39

N

NBA 2K15 42
NBA Live 15 44
逆转裁判 123 成步堂精选集 24
女神异闻录 4 究极无敌背桥摔 35
女神异闻录 Q 迷宫之影 29

O

欧米茄五重奏 41
偶像大师 全力以赴 26

P

排球少年 连结顶点的景色 39
噗哟噗哟对俄罗斯方块 15

Q

前进吧 蘑菇队长 47
潜龙谍影 V 原爆点 20

R

刃 忍者龙剑传 Z 20
任天堂全明星大乱斗 for 3DS 38
日暮城狂欢 44
如龙 维新 16

S

塞尔达无双 35
闪乱神乐 2 真红 34
少女与战车 战车道的极致 31
神鬼寓言 周年纪念版 15
神明与命运觉醒的交叉命题 39
神偷 17
生化危机 HD 重制版 49
声优大师 29
圣域 3 34
失落次元 34
失忆症 世界 27
使命召唤 先进战争 45
世界传说 梦幻同盟 43
宿命 37
索尼子 更亲密互动 21
索尼子育成计划 33

T

太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险 31
泰坦天降 19
逃出死亡岛 48
讨鬼传 极 36

W

WWE 2K15 44
王国之心 2.5 最终混合版 41
无名英雄 霓光初现 35
无名英雄 再来者 21

X

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士 32
限界凸记 萌之编年史 26
小小大星球 3 47
邪恶深处 42
新 Loveplus+ 22
新・世界树迷宫 2 巨龙骑士 49
新耀西岛 20
信长的野望 创造 17
星之卡比 华丽三重奏 13

Y

妖怪手表 2 元祖・本家 32
夜下降生 Exe:Late 33
异形 隔离 41
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ 39
英雄银行 21
英雄银行 2 49
影牢 暗域公主 17
勇者斗恶龙 怪兽篇 2 15
御姐武戏 Z2 混沌 44
月极兰子最漫长的一天 13

Z

战国 BASARA 4 13
战国无双 编年史 3 50
战国无双 4 20
真・三国无双 7 帝国 48
真流行之神 34
职业进化足球 2014 蓝色武士的挑战 26
职业进化足球 2015 46
植物大战僵尸 花园战争 17
中土 摩多之影 40
子弹少女 35
自然法则 22
自由战争 30
最后生还者 重制版 33
最终幻想 冒险者 51
最终幻想 剧场韵律 谢幕 24
罪恶装备 未知次元 征兆 50

一月 JAN

1月6日 微软宣布 Xbox One 在截止到 2013 年底的销量实际销量突破了 300 万台。

1月6日 2014 消费电子展在拉斯维加斯开幕，Nvidia 公开次世代超级移动 GPU。Valve 公开多款 Steam Machine，Oculus VR 公开新型虚拟现实设备。

1月6日 任天堂在 3DS 专利纠纷中败诉，今后需要为其销售的每一台 3DS 支付一定比例的授权金，可能损失上亿美元。

1月7日 索尼宣布 PS4 实际销量已突破 420 万台，软件销量突破 970 万套。

1月7日 索尼的 CES 基调演讲中公布了面向 PS4/PSV 以及索尼移动设备与电视机的云游戏服务 PlayStation Now。

1月8日 中国正式宣布取消游戏禁令，当日任天堂、育碧等全球各游戏公司股价大涨。

1月17日 任天堂宣布本财年 Wii U 的销量目标从 900 万台下调到 280 万台，原定 1000 亿日元盈利目标改为亏损 350 亿日元。

1月27日 微软宣布其已经从 Epic Games 手中购买了《战争机器》的知识产权，今后将交由 Black Tusk 工作室开发。

1月30日 任天堂召开经营方针说明会，宣布将于下个财年推出以“健身”为主的新主机，同时表明将会推出手机应用。

星之卡比 华丽三重奏

★★★★ UCG评分:26

3DS | 星のカ-ビィ　トリプルデラックス | 日版 | 1月11日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边

《星之卡比 华丽三重奏》中新登场的变身能力有 5 种 :杂耍、弓箭手、独角虫、铃铛和宇宙大爆炸，数量不多，但每种都有着让人会心一笑的绝技。尤其是“宇宙大爆炸”的能力，可以让卡比变成黑洞般的超级大胃王，把巨大的物件吸走。这一主题设定跟解谜息息相关，虽然该能力过于强大，导致只会出现在特定的位置，但初次游玩时依旧乐趣无穷。本作中倾斜机身的操作被应用到了火箭发射、水缸灭火、缆车移动等场合。缤纷多彩的关卡有着独特的纵深感，从中能收集到系列作品的像素风格钥匙扣，此外，玩家的好友会随机出现并赠送回复道具。多人乱斗、音乐节奏等小游戏也相当耐玩。[文 :初心者]

月极兰子最漫长的一天

★ UCG评分:-

PS3 | SHORT PEACE 月极兰子のいちばん长い日 | 日版 | 1月16日
BNGI | 平台动作 | 无对应周边

“短暂和平”是由日本著名动画家大友克洋发起，以不同时代的“日本”为主题制作的动画短篇集。该系列一共有 5 部作品，其中第 5 部是游戏，即本作。本作由须田刚一担任制作，是一款“跑酷”游戏，除了 BOSS 战之外全部关卡都是横版强制卷轴，女主角月极兰子本身没有 HP 的设定，但是如果走得太慢被后方敌人袭击就算输。游戏的流程不长，而且没有设置白金，但 BOSS 战的玩法都比较另类，每一关之间还有精彩的剧情过场动画，而且每段动画的画风都非常另类出彩。另外，游戏光盘还附带了“短暂和平”系列的其他 4 部动画，只要利用 PS3 的 BD 播放功能就能观看。[文 :宇宙人]

战国BASARA4

★★★★☆ UCG评分:25

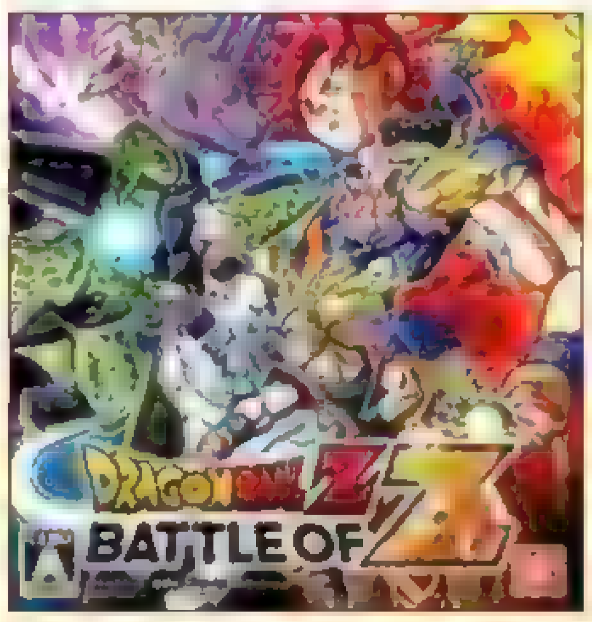
PS3 | 战国BASARA4 | 日版 | 1月23日
Capcom | 动作 | 无对应周边

本作可用的武将数量多达 32 人，其中有 5 人是新加入的角色，秉承系列一贯传统，每个角色都有 5 套固有技和 3 套固有奥义，并且本作支持战斗中同时按下 L1+R2 来快速切换固有奥义，让玩家拥有更多的技能选择。新增的“极粹”要素发动后敌方移动速度会变慢，我方可利用这段时间给对手造成巨大伤害，假如玩家所用角色和同伴武将的 BASARA 槽全部攒满的话还可发动强大的“戏画 BASARA”，无论攻击范围还是连击数都相当惊人。游戏取消了原有的“四字装具”和武器间的差异，改为武器加“铭”配合游戏书使用，同样能达到前作的效果。[文 :八重樱]

龙珠Z Z之战

★★★ UCG评分:20

多机种 | ドラゴンボールZ BATTLE OF Z | 日版 | 1月23日
BNGI | 动作 | 对应机种为X360、PS3、PSV



“《龙珠》系列”对战游戏早在 SFC 时期就已经初露锋芒，虽然正统漫画早已经完结多时，不过超高的人气使得《龙珠》相关游戏一直保持着不错的销量。本次《龙珠 Z Z 之战》并不是单纯的对战游戏，更像是时下流行的共斗游戏。单人模式下玩家需要按照剧情不断推进，从而解锁更多的人物和道具，同时利用获得的卡片以及点数来提升角色的能力参数，该模式共有 60 个关卡等着玩家挑战。多人合作中玩家可以组成四人小队挑战巨大的 BOSS，玩家需要打击敌人的弱点才能更快地结束战斗，讲究战术配合的打法使得本作乐趣倍增，将近 70 名可使用角色也是游戏的一大卖点。[文 :乐小游]

歌组575

★★★☆☆ UCG评分:22

PSV うた组み575 日版 1月23日
SEGA 音乐 无对应周边

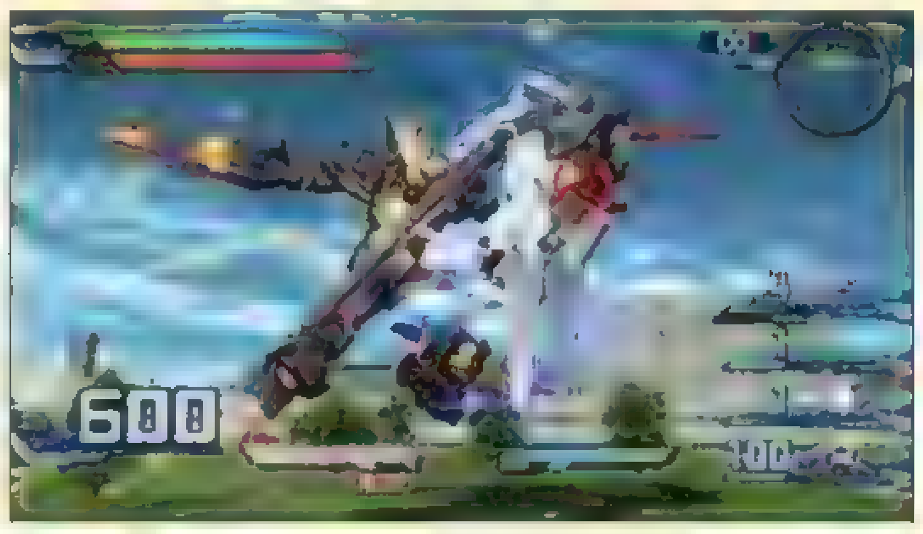
由 SEGA 开发的一款原创音乐游戏，游戏系统非常特别，玩家在打节奏的同时还必须选出正确的歌词组合，并通过 Vocaloid 技术进行展现，这些设定都让本作显得新意十足。而借助于这一系统，玩家还可以自由创作歌词，让小豆与抹茶这两位虚拟角色进行演唱，充分展现自己的创作才能。游戏的流程虽然不长，但在角色塑造和剧情处理上都可圈可点，时常都会有令人忍俊不禁的桥段。另外，本作的歌曲质量、舞蹈编排都很不错，让人有眼前一亮的感觉。惟一比较遗憾的是演奏模式的细节不够考究，尤其是用静态图片当背景以及别扭的触屏操作，都给人一种偷工减料的感觉。[文 :哪尼]

机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发

★★★★ UCG评分:26

PS3 机动战士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST 日版 1月30日
BNGI 动作 无对应周边

本作是高达“VS”系列在家用机平台的最新作，2012 年 4 月在日本的街机平台稼动，直到 2014 年才移植家用机。游戏收录了大量《高达》相关作品中的机体，就连只在小说或漫画中登场的机体，比如 Ex-S 高达、红色异端高达等也一并收录在内，总数接近 100 台。游戏对应 PSN 网络联机，战斗系统在前作《EXTREME VS.》基础上追加了两种觉醒效果，玩家开始战斗前可以根据需要选择高火力或者高机动性的两种觉醒模式。而系统方面，本作在街机版的基础上追加了 FB 任务模式，这是以“《高达》系列”中的名战役为基础改编的战斗模式，有单机和在线两部分。[文 :宇宙人]



斗神都市

★★☆☆☆ UCG评分:-

3DS 斗神都市 日版 1月30日
Imageepoch 角色扮演 无对应周边

《斗神都市》原本是 AliceSoft 在 PC 上推出的的 Galgame，这次登陆 3DS 平台，从人设到画面都完全重制，并且厚道地为主线剧情添加了全语音，而后半部分则是斗神大会结束后的新剧情。本作战斗为第一人称视角的回合制，以行动点数为基础，难度不小且非常考验策略。本作不仅支线 BOSS 富有挑战性，就连主线甚至是杂兵都能让玩家步步为营。技能系统结合了文字冒险游戏攻略女角色的模式，还能通过收集女魔物卡牌获得额外技能，构思颇为新颖，而且精美的插画福利满载，随处可见擦边球。推荐给喜欢日式文字冒险和传统角色扮演游戏的玩家。[文 :初心者]

魔界战记4 重生

★★★☆☆ UCG评分:-

PSV 魔界战记ディスガイア4 Return 日版 1月30日
日本一 策略角色扮演 无对应周边

作为同名游戏的 PSV 增强版，本作继承了原作的基本框架，出人意料而又令人捧腹的剧情得以延续，并在此基础上增加了全新的人物、技能和故事，本篇的后日谈也收录其中。本作在收录了全部 PS3 版的 DLC 内容同时，还增加了《魔界战记 D2》和《魔界战记 3 重生》以来的便利要素。“作弊屋”的加入让玩家可以自由调整获得的经验和敌人的强度，为玩家升级和刷钱提供了便利的道路。“纯灵仓库”让玩家可以便捷地进行强化和管理。“恶魔议会”也让游戏的可玩性有了极大的提升。想随时随地体验经历过的名场面？没有问题，“事件鉴赏屋”的存在让玩家可以随时随地回味以往经历。[文 :时雨]

UCG ANNUAL 2014

二月 FEB

2月4日 微软宣布印度裔高管萨提亚・纳德拉将成为其历史上的第三任 CEO。

2月5日 电商巨头亚马逊宣布收购《杀手学堂》开发商 Double Helix Games。

2月6日 索尼集团宣布由于 PS4 热销，游戏部门营收激增 64.6%，运营利润增长近三倍。同日索尼宣布出售旗下 VAIO 品牌 PC 业务。

2月10日 SCEA 宣布 PSV 2000 将于春季在美国上市。

2月18日 SEGA 宣布将 Index 公司拆分为 Index 和 Atlus 两家公司。

2月18日 “《生化奇兵》系列”开发商 Irrational Games 被关闭，大部分员工被裁，仅留下 15 人，制作人 Ken Levine 将启动小规模新项目。

2月22日 PS4 于日本上市，两日实际销量超过 32 万台。

2月24日 微软宣布英国 Xbox One 降价 30 英镑，并同捆赠送《泰坦天降》。

2月25日 英国 GameStop 宣布在微软官方价格基础上将 Xbox One 售价再下调 30 英镑。

2月25日 微软宣布前诺基亚执行官史蒂芬・埃洛普将担任硬件设备部门总裁。

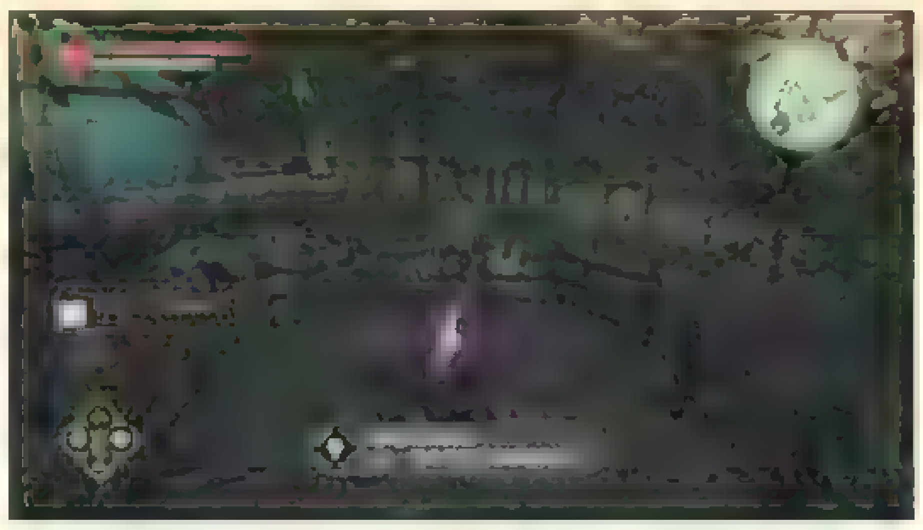
2月25日 索尼确认圣莫妮卡工作室裁员，据传有一款开发中的游戏被取消。

神鬼寓言 周年纪念版

★★★★ UCG评分:25

X360 Fable Anniversary | 美版 | 2月4日
Microsoft | 角色扮演 | 无对应周边

本作是为庆祝《神鬼寓言》系列”发售10周年而推出的纪念作品，游戏选取系列初代的完整版《神鬼寓言 失落之章》进行重制，本次重制可以说是行业内的良心标杆，游戏的画面经过完全重制，绝非单纯地拉高分辨率了事，对比原作可以说是有了质的飞跃。同时，游戏追加了成就系统，弥补了成就饭们的遗憾，而同一成就拥有两种解法的设定也比较罕见，玩家可以根据喜好选择解法。全中文的游戏环境让玩家倍感亲切，而且翻译质量相当高，一些地道的用语常常让人捧腹。无论是老玩家想要重温系列原点，还是新玩家想要开始自己的寓言旅程，本作都是你最好的选择。[文：伽蓝]

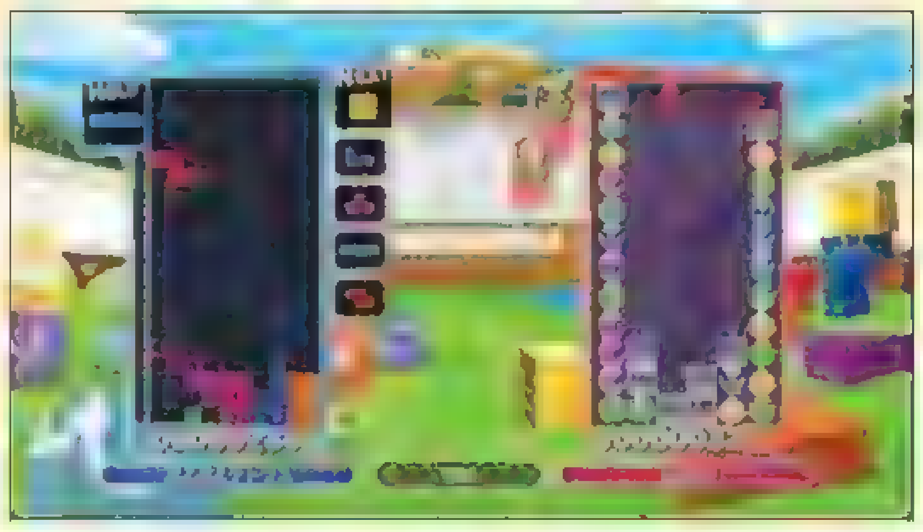


噗呦噗呦对俄罗斯方块

★★★★ UCG评分:24

多机种 ぷよぷよテトリス | 日版 | 2月6日
SEGA | 益智 | 对应机种为PS4、XOne、PS3、PSV、Wii U、3DS

当日本本土的消除类经典游戏跟世界范围内的消除类名作产生碰撞的时候，便产生了《噗呦噗呦对俄罗斯方块》。除了两款作品的传统玩法之外，玩家还能在两者混合的模式中，利用俄罗斯方块来砸烂噗呦，或者利用噗呦来当作缓冲，从而达成看似不可能的连锁消除。本作的故事模式配有全程语音，单人模式和多人模式都有着丰富的游戏规则，比如消除方块后获得道具陷害对手，或者需要眼疾手快地不断连锁的“大爆炸”规则。对战是游戏最大的乐趣所在，在支持4人联机的本地和网络对战中，玩家要争取最大的连锁消除，将大量的方块或噗呦丢到对手身上，规则虽然简单，但实际游玩体验非常紧张刺激。[文：初心者]



勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙

★★★★ UCG评分:24

3DS ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键 | 日版 | 2月6日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边

本作是2001年Game Boy平台上“怪兽篇”第二作的重制版，游戏画面跟3DS的《特瑞的怪兽仙境3D》如出一辙，怪兽总数达800种以上，其中包括网络游戏《勇者斗恶龙X》中才有的怪兽，并新增了极其巨大的“G级”怪兽。它们会在异世界的地图上出现，并融为地图通道的一部分。甚至当原作故事结束后，它们会在二周目新增的剧情中扮演着重要的角色，非常有意思。

玩家扮演原作中双版本的角色之一，即伊露或者卢卡，为收拾王子制造的残局、拯救生命力流失的王国而前往异世界冒险。在旅途中，你可以将捕捉到的怪兽进行融合，自由搭配怪兽的各种技能，从而创造出强力的怪兽同伴。怪兽的种族、属性和技能结合塑造了一个非常多

变的战斗系统，而新的武器强化系统和异世界副本则对素材收集、合成进行了有机结合，可玩性相当高，当然了，这些新要素也注定了本作是个时间杀手。

针对回合制的不足，游戏加入了2倍速和3倍速战斗的选项，在野外地图还能使用特别的行动来躲避或者吸引怪兽，随着游戏的进展，玩家也将获得随时切换天气或昼夜的能力，可以说这款重制作品考虑到了不少便利的功能，一定程度上改善了游戏体验。本作支持4~8人的联网对战，玩家要在有限的回合内，通过怪兽行动累计的分数决出胜负，另外还有异步对战，将队伍的数据上传后，在离线时也能跟世界各地的玩家比拼排名。[文：初心者]

▶游戏的对战系统以行动的分数决定胜负。

超级女主角战记

★ UCG评分:16

多机种 超ヒロイン战记 | 日版 | 2月6日
BNGI | 动作 | 对应机种为PS3、PSV

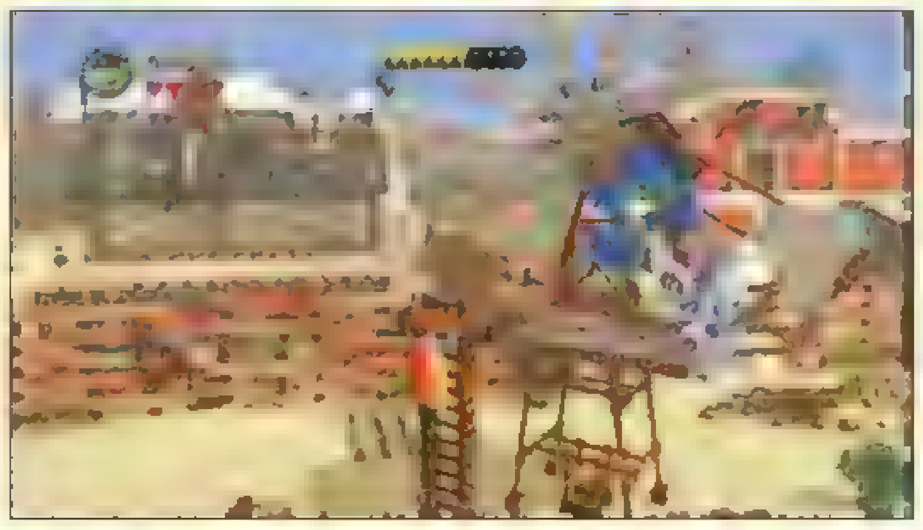
本作是由《机战》系列”的开发商Banpresto开发的战棋类游戏，游戏最大的卖点是精选了10部知名美少女动画，集结了众多美少女角色一起同台演出。当中既有《寒蝉鸣泣之时》、《零之使魔》等经典作品，也有《战姬绝唱》、《IS》等较新的动画。游戏的玩法结合了机战和《女王之刃》的系统，战斗的时候除了可以给敌人的HP造成伤害之外，还能对敌人的攻击、回避、命中三项“能力HP”进行攻击，给对手造成“能力崩坏”效果削弱对手的战斗力。达成特定条件还能使出华丽的必杀技。如何将敌人的HP和能力HP同时削减为0是本作战斗要考虑的重要一环。[文：宇宙人]

乐高大电影 游戏版

★★★ UCG评分:24

多机种 The LEGO Movie Videogame | 美版 | 2月7日
WB Games | 动作 | 对应机种为PS4、PS3、XOne、X360、Wii U

“《乐高》系列”一向以积木块般的童话世界以及呆萌可爱的角色形象吸引着玩家们的眼球，这次的《乐高大电影 游戏版》亦是如此。故事讲述了一个平凡的建筑工人如何在预言的指引下成功拯救世界的王道剧情。改编自同名动画电影的本作在过场动画以及剧情描述上还原度极高，而角色的性格刻画上更是比动画有过之而无不及。游戏的收集要素非常丰富，需要利用不同角色间的技能搭配才能解决种类繁多的谜题。不过大部分角色的获得都有强制的限定条件，想要将他们集齐绝对不是一件简单的事。通关一次后还有偌大的地图等待玩家们探索，同时可以利用官方提供的密码提前解锁道具。[文：乐小游]



超级大金刚 热带寒流

★★★★☆ UCG评分:–

Wii U ドンキーコング トロピカルフリーズ　日版　2月13日
Nintendo　平台动作　无对应周边

本作距“《大金刚》系列”上一部家用机作品已经时隔4年，也是系列首款HD化作品，在画面上的进步显而易见。本作讲述了大金刚与同伴们一起游历了5座风景独特的岛屿，最终从来自北海的海盗手中夺回故乡岛屿的故事。包含隐藏关卡及BOSS关卡在内，共收录了7大关61小关，许久未出现的水中关卡也再度复活。游戏在操作上延续了系列的一贯风格，共有4位能力不同的角色可以操作，玩家需要利用各名角色不同的能力来突破障碍，新加入了必杀技系统与投掷敌人的动作，极具特色的敌人与障碍物也是一大亮点。游戏支持同屏双人合作游戏，非常适合与朋友一起同乐。[文 :乙太]

魔笛 新世界

★★ UCG评分:–

3DS マギ 新たなる世界　日版　2月13日
BNGI　角色扮演　无对应周边

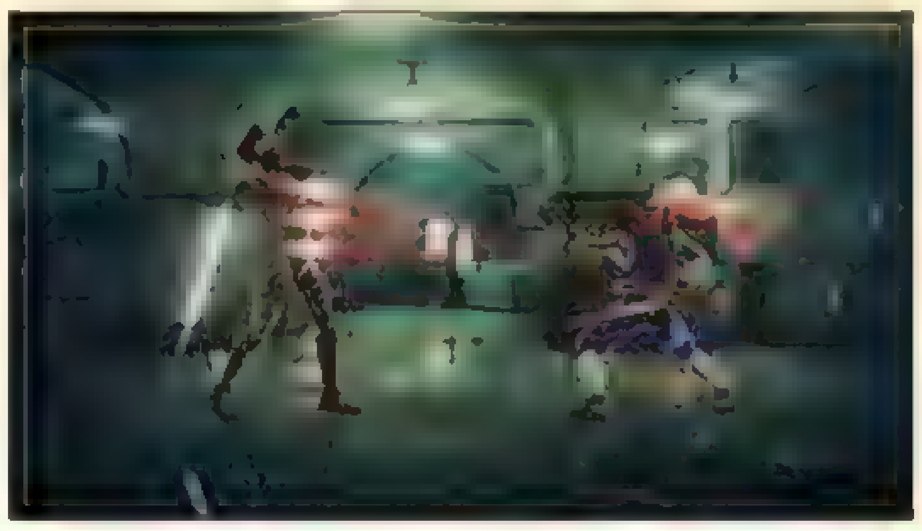
本作是3DS平台上“《魔笛》系列”的第二作，上一作在经过大型DLC补完后游戏的整体素质得到了进一步提升，《新世界》则完全沿袭了上一作更新后的优点，继承了可以让玩家自由配置角色攻略迷宫的“平行故事模式”，收录的原创对话内容也大幅上升。主线剧情方面则是从“辛德利亚篇”开始一直进行到“马格诺修泰德篇”，新角色们逐一登场，玩家可操控角色追加了雅姆莱哈、迦尔鲁卡等，而新登场的敌人不仅有第61柱魔神“赛共”，还有无比强大的黑魔神。战斗系统也追加了全新要素，在原有3人组队的基础上又新增了一名援护角色，战斗中将其召出可以获得该角色固有的援护能力加成。[文 :梦叶]

出击飞龙

★★★★ UCG评分:–

多机种 Strider Hiryu　日版　2月19日
Capcom　动作　对应机种为PS4、PS3、XOne、X360

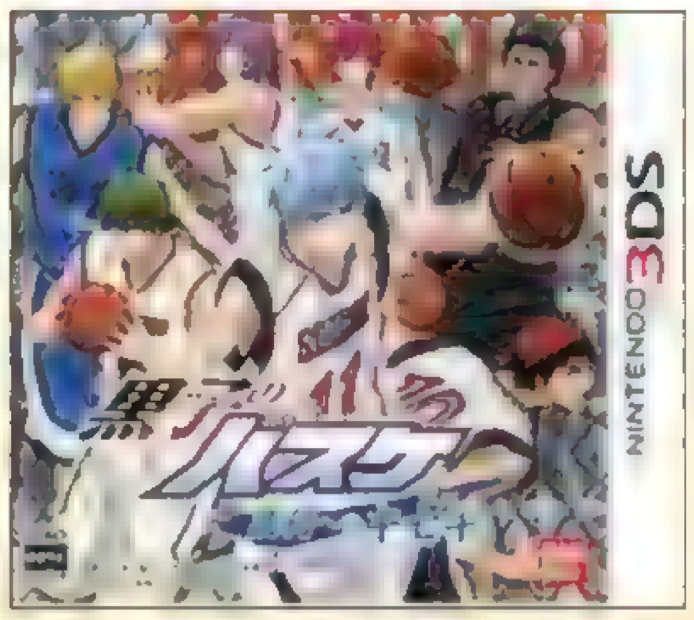
《出击飞龙》的原作是Capcom在1989年推出的一款街机平台上的横版动作游戏，其硬派的手感和“高速杀敌”的爽快体验为其赢得了不少拥簇。之后还曾移植到PS等主机上，衍生出多个不同的版本。如今这款作品在次时代主机上华丽重生，不仅游戏画面、光影特效及场景建模等统统都进行了高清化，地图和故事流程也全部重新制作，可以说是一部完完全全的新作，非常厚道。本作的主角依然是长相帅气，身手凌厉的飞龙，不过相比初代游戏，在保留了高速杀敌的前提下，飞龙的攻击手段更加多样化，爆破、冰冻、追踪、等离子突进等新奇的招式让战斗充满了变化，也更具多样性。[文 :哪尼]



黑子的篮球 通往胜利的奇迹

★★★ UCG评分:–

3DS 黒子のバスケ 勝利へのキセキ　日版　2月20日
BNGI　模拟育成　无对应周边



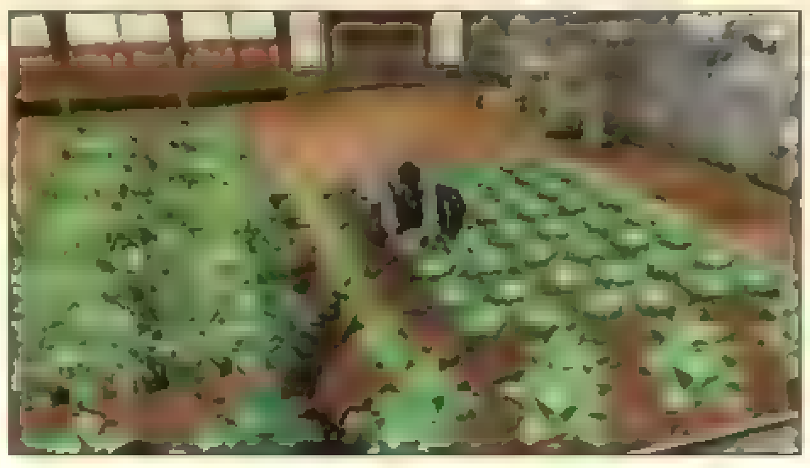
根据高人气漫画《黑子的篮球》改编的同名游戏系列，其中收录了大量原作中的经典人物和名场面。本作是该系列登陆3DS平台的第二款作品，剧情为完全原创“奇迹的时代”全员都将会悉数登场，游戏方式与上一作相同，玩家需要通过与其他角色交流，以及日常球队练习来培养队员的能力，而在正式比赛的过程中，同样分为与对方选手的1对1的角色对决以及纵观比赛全局的战略部分，其中前者需要玩家消耗角色点数或者团队点数来战胜对手，根据对阵角色的不同还可以选择“力量”和“速度”两种能力进行应对，战略部分则需要玩家根据赛场的形势进行战术设定 [文 :梦叶]

如龙 维新

★★★★★ UCG评分:27

多机种 龙が如く 维新!　日版　2月22日
SEGA　动作冒险　对应机种为PS3、PS4

本作是“《如龙》系列”第二部以日本历史为背景的外传作，讲述主角坂本龙马为了寻找杀死养父的凶手，化名为斋藤一进入新选组，被卷入时代洪流的故事。在本作里，玩家可以操作主角坂本龙马使用四种“型”来战斗，这四种“型”里除了有正统作里的格斗类之外，还有刀、枪甚至是刀枪配合的战斗形态，通过锻冶屋可以进行武器的强化，在强化的过程中甚至还得玩小游戏。除了战斗系统进行了大幅度修改之外，其他可游玩部分也有所变化，本作追加了别宅模式，玩家在别宅模式可以与遥一起耕田、做料理、养宠物、做买卖等等。系列里的其他经典要素也依然健在，如种类丰富的小游戏、令人捧腹大笑的支线剧情、绅士们最爱的花街花魁等等。在战斗方面本作追加了战斗迷宫这一要素，在



战斗迷宫打倒敌人不仅能够获得经验值和强化武器的素材，还能够收集到队士的卡片，在战斗迷宫里使用队士的卡片就能够发挥各种各样的增幅效果。此外，本作还增加了“德”点数收集，该点数能在游戏中扩展各种各样的功能。本作最具话题性的恐怕还要数在游戏发售前于PSV配信的免费APP，该APP收录了赌场的部分小游戏、麻将、别宅模式、锻冶屋、钓鱼小游戏以及战斗迷宫等原作里的部分系统要素，由于该APP的数据能够与主机版进行Cross Save/Load，所以哪怕出门在外也能够拿出PSV在别宅模式收些菜，或者去战斗迷宫多刷两个素材。[文：秋沙雨]

►街头对战依旧火爆。

信长的野望 创造

★★★ UCG评分:–

PS4 | 信長の野望 創造 | 日版 | 2月22日
Koei Tecmo | 策略 | 无对应周边

《信长的野望》一直是Koei Tecmo最负盛名的历史策略游戏，系列最新作《创造》于2013年底登陆PS3，又在添加了新内容后转战PS4平台。《创造》采用了华丽写实的地图风格，将日本全国以3D方式表现在玩家面前。游戏总共收录300座以上的城池，为系列之最。新要素战国传为玩家设定了若干课题，并穿插了大量精彩影片，让玩家体验前所未有的新玩法。PS4版和PS3版相比，不仅提高了画面分辨率并锁定60帧，还支持交流和分享等新功能。本作随后还推出了官方中文版，并移植到PSV上。年末PS4上还推出了本作的《威力加强版》。[文:纱迦]

2014年度十佳

- ◆泰坦天降
- ◆光之子
- ◆勇敢的心 世界大战
- ◆偶像大师 全力以赴
- ◆猎天使魔女2
- ◆邪恶深处
- ◆使命召唤 先进战争
- ◆光环 士官长合集
- ◆横行霸道V
- ◆超时空战队

*除第一名《泰坦天降》外，其余排名不分先后

今年最喜欢的游戏毫无疑问是《泰坦天降》，这是继《使命召唤 现代战争》后个人打得最投入、花时间最长的多人联机游戏。游戏刚刚发售的那些天，简直是废寝忘食，比看世界杯的瘾还大。结果硬是在3月内就拿完了1000点成就，之后的每次更新都会引来新一轮的疯狂。不过可能是因为在它上面耗费了太多精力，导致玩其他游戏的时间大幅减少，这也使得我花了较多的时间在下载游戏上。而且2014年优秀的下载游戏也确实不少，个人十佳游戏中居然占了三席。这种价格低廉、制作精良、玩起来又有趣的游戏真是多多益善，2015年的下载游戏同样值得期待。

植物大战僵尸 花园战争

★★★★ UCG评分:25

多机种 | Plants vs. Zombies: Garden Warfare | 美版 | 2月25日
EA | 动作射击 | 对应机种为X360、XOne

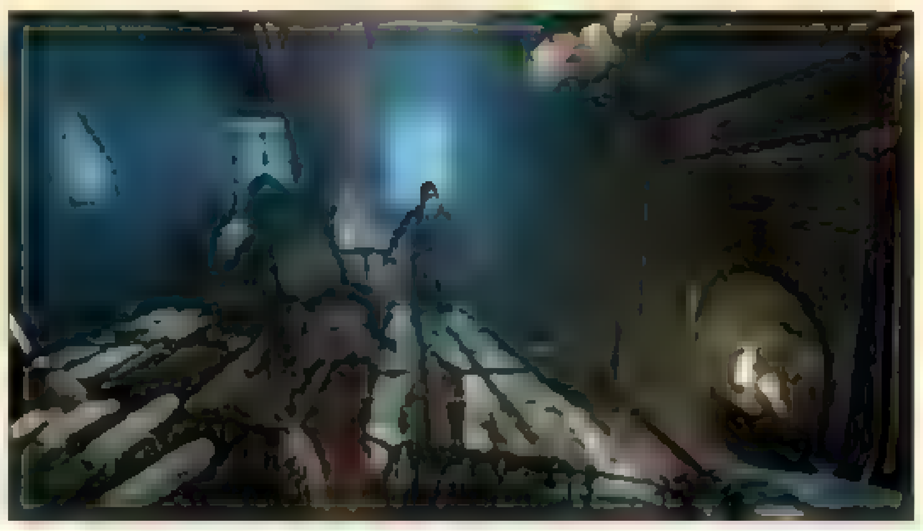
风靡全球的PVZ经过3D萌化后，以越肩视角射击的方式重新与玩家见面！游戏中植物方和僵尸方各有4个兵种，既有豌豆射手这样的经典角色，也有科学家僵尸这样的原创角色。更多的原版植物和僵尸以辅助NPC的形式登场，它们的3D造型个个都能让玩惯2D塔防原版的玩家眼前一亮。游戏为纯联机游戏，最大支持24人联机，提供了多种新奇的模式供玩家体验。此外游戏也设计了4人合作的花园特别行动模式，算是另类的3D塔防玩法。游戏中的一切要素都靠玩家花钱抽包获得，金钱可以直接在游戏中赚取，而且所有DLC均是免费推送。本作随后还移植到了PS3和PS4上。[文:纱迦]

神偷

★★★☆☆ UCG评分:24

多机种 | Thief | 美版 | 2月25日
Square Enix | 动作 | 对应机种为X360、PS3、XOne、PS4

《神偷》是与其同名的经典系列在进入次世代后推出的重启新作，开发商是此前成功重启了经典系列《杀出重围》的Eidos Montreal，具有丰富的主视角潜行游戏开发经验，所以《神偷》的潜行系统也制作得非常成熟而核心向。不过因为故事背景融合了黑暗中世纪与蒸汽幻想两种风格，还加入了一点点魔法元素，所以玩家必须依靠有限的装备和风骚的走位来在敌人满布的关卡中进行潜入，而且还得秉承神偷风格，一路上偷个不停。游戏提供了极为高手向的自定义难度，玩家可以通过设定各种变态的限制条件来进一步挑战自己潜入和盗窃手段的极限，又或是在挑战模式当中尝试刷新最高分排名。[文:稀饭]

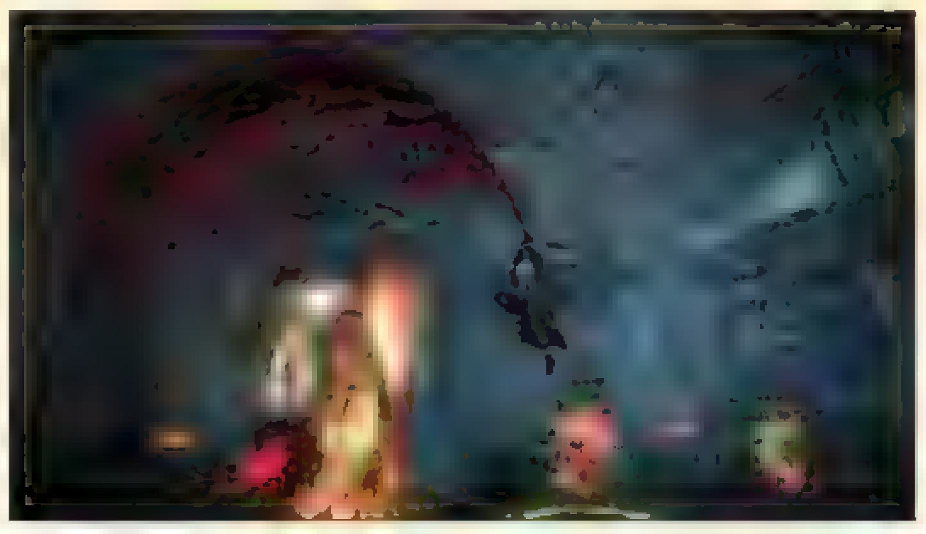


恶魔城 暗影之王2

★★★☆☆ UCG评分:22

多机种 | Castlevania: Lords of Shadow 2 | 美版 | 2月25日
Konami | 动作 | 对应机种为PS3、X360

本作是"《LOS》系列"的第三作，剧情紧接着《恶魔城 命运之镜》之后，时间一转来到现代社会，沉睡许久的德古拉被人唤醒，再一次从撒旦手中拯救了世界。德古拉可以使用三种武器，分别是普通的暗影之鞭、附带吸血能力和冰属性的虚空之剑以及火属性的混沌之爪，玩家熟练把握三种武器切换的时机可令战斗变得非常爽快华丽。"潜入系统"是新增的要素，在面对无法战胜的敌人时德古拉可变成老鼠钻入通风管回避战斗。游戏中的各项收集要素多达189个，但由于地图做得极为简陋，玩家很可能需要借助攻略才能全部收集全。另外在商店中还有16个挑战等待玩家逐一尝试。[文:八重樱]

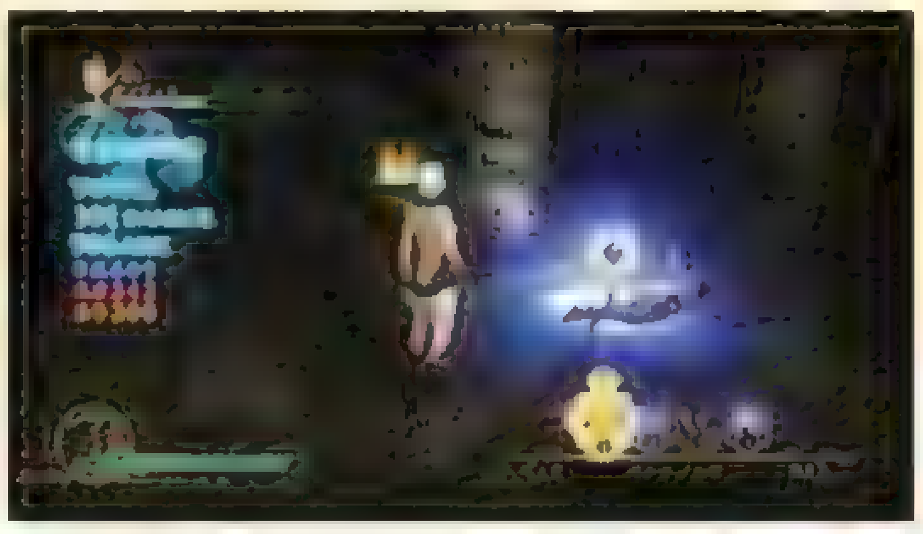


影牢 暗域公主

★★★ UCG评分:23

多机种 | 影牢 ~ダークサイド プリンセス~ | 日版 | 2月27日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PS3、PSV

时隔8年之久"《影牢》系列"再度复活，系列最大的特色是玩家只能操作一名手无缚鸡之力的女主角，利用城堡中的各种机关陷阱虐杀入侵的敌人。本作收录了上百种陷阱，而且玩家可以自由设置的陷阱也超过60种，同时设置的陷阱数量增多，将不同的陷阱配合起来还可以形成陷阱连击，残暴而华丽地虐杀敌人。本作还新加入了破衣系统，只要一套连段中如果同时命中敌人的所有弱点就可以破坏对方的防具，让其失去对陷阱的抗性。每一关还有特定的课题，完成课题可以获得更多的奖励，但是非常考验玩家的脑筋和操作。除了主线之外还有100个挑战关卡供玩家挑战，相当耐玩。[文:宇宙人]



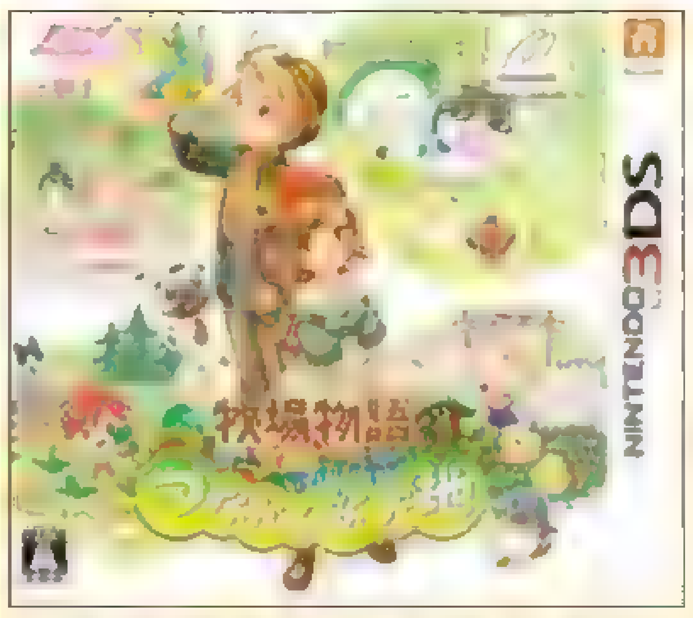
化石挖掘者 无限装备

3DS | カセキホリダー ムゲンギア | Nintendo | 角色扮演 | ★★ UCG评分:- | 日版 2月27日 | 无对应周边

本作是NDS平台以恐龙对战及化石挖掘为主题的角色扮演游戏，《化石挖掘者》系列”的续作。游戏的主要进行方式便是寻找化石、挖掘并清理化石、复活恐龙然后使用恐龙参加对战并如此循环，本作有接近100只恐龙登场。为了方便玩家的挖掘之旅，本作新加入了化石探索车以及车辆强化系统，复活恐龙也无需像前作一样必须收集到头部化石。战斗系统则采用了与NPC组队的3对3模式，恐龙之间有着属性相克的关系，善于利用才能立于不败之地。除了主线流程与挖掘，游戏中还有支线任务、挑战以及大会模式等丰富的要素等着玩家去体验，喜爱收集类游戏的玩家不妨一试。[文:乙太]

牧场物语 通往新天地

3DS | 牧场物语 つながる新天地 | MarvelousAQL | 模拟经营 | ★★★ UCG评分:- | 日版 2月27日 | 无对应周边

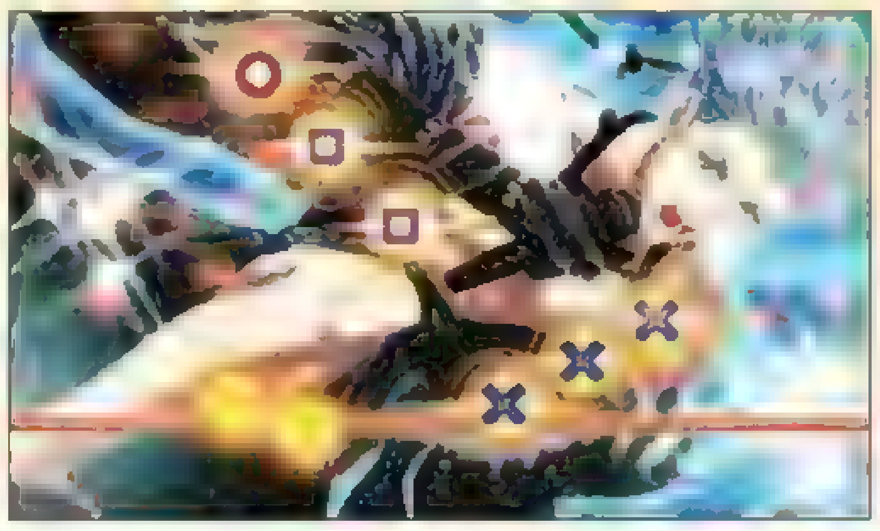


作为3DS平台上的第2款“《牧场物语》系列”作品，《牧场物语 通往新天地》除了延续开垦农田种植作物、饲养动物、采集野外素材，制作服装、料理和改造牧场，以及与住民相识，从朋友发展到恋人关系甚至结婚生子的玩法之外，作为新要素，游戏还增加了大量动物，而且设置了“放养地”，里面会有野生的动物，玩家培育的动物也能放进去。本作中的NPC也会有自己的牧场，玩家将与其互相协助或者竞争，甚至还有国与国之间的“贸易”。另外本作的便利性也得到了提高，在种植时玩家可以一口气完成批量作业。而通过擦肩通信，玩家可以遇到其他牧场主，并帮助他们打理牧场。[文:初心者]

幕末摇滚

PSP | 幕末Rock | MarvelousAQL | 音乐 | ★★ UCG评分:- | 日版 2月27日 | 无对应周边

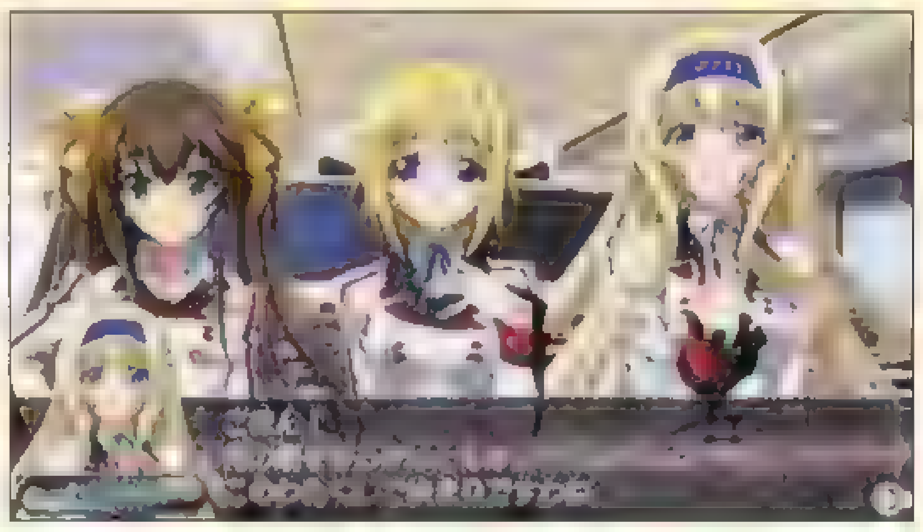
一款融合了文字冒险与音乐游戏的作品，游戏的背景设定为虚构的日本幕末时期，玩家们所熟悉的“新撰组”和“维新志士”们则会通过歌声的力量进行对抗。本作的故事讲诉了由于德川幕府拒绝开放，并为了达到闭关锁国的目的而组建了名为“新撰组”的偶像集团，让他们用“天歌”对国民进行洗脑，支配民众的思想。但凡企图演唱”天歌“之外歌曲的人，都会被处以死刑。而坂本龙马、高杉晋作等热血志士为了追求自由与正义，以“摇滚”的方式掀起了反抗的革命热潮，运用独特的摇滚之力——雷舞来唤醒民众沉睡和麻木的心灵，拯救这个国家的命运。[文:哪尼]



IS2 炽热之心

多机种 | IS〈Infinite Stratos〉2 IGNITION HEARTS | 5pb. | 文字冒险 | ★ UCG评分:- | 日版 2月27日 | 对应机种为PS3、PSV

根据弓弦逸鹤同名原作改编的动画《Infinite Stratos》在放映后意外获得了极高的人气，本作已经是其第二次被改编为主机游戏。这回游戏内容根据动画第2季展开，收录了第2季中加入的楯无姐妹和第1季的5名女主角。游戏中玩家要扮演主人公和7名妹子搞好关系，游戏方式仍以选项进行，但增加了名为IP和SP的数值。当玩家选择正确时，代表好感度的IP就会增加，相反的话代表压力的SP就会累积。根据数值的高低，每一天结束后会有不同的展开，直至最后的结局。游戏本身对原作没有什么补充，基本上就是用来看妹子们的美图和LOVE LOVE描写的。[文:纱迦]



三月 MAR

3月4日 顽皮狗创意总监兼首席编剧Amy Hennig宣布其已经离职，原因据传与人事斗争有关。

3月4日 索尼宣布PS4全球销量已突破600万台。

3月5日 《神偷》刚发售，其开发团队Eidos蒙特利尔即裁员27人。

3月7日 SCEA创始元老之一，首席执行官Jack Tretton宣布将于本月底退位，继任者是Shawn Layden。

3月7日 迪士尼互动宣布全球裁员700人，占员工总数的26%。

3月11日 索尼公开了最大存储能力达到1TB的次世代蓝光光碟。

3月11日 投资165亿日元的任天堂新研发大楼落成，其软件研发团队将全部搬到该楼。

3月15日 SCE加拿大分公司宣布PS4售价将从400加币提高到450加币。

3月17日 2014游戏开发者大会在旧金山开幕，SCE WWS总裁吉田修平公布“墨菲斯计划”VR眼镜。

3月17日 微软Xbox事业部副总裁兼首席产品官Marc Whitten宣布离职。

3月19日 《战神Ⅲ》制作人Stig Asmussen宣布离职。

3月25日 Facebook宣布以20亿美元收购VR技术研发商Oculus VR，当日Facebook股价大跌。

3月27日 索尼宣布位于东京的Gotenyama科技中心已经卖给Sumitomo地产公司。

3月31日 微软游戏工作室总经理Phil Spencer晋升为微软Xbox事业部总负责人。

UCG ANNUAL 2014

暗魂献祭 三角势力

★★★★ UCG评分:25

PSV　暗魂献祭 Delta | 中文版 | 3月5日
SCE | 动作 | 无对应周边

本作虽然只能说是《暗魂献祭》的资料片、或是加强版，但各个方面的进化都非常明显。首先是画面上的显著提升——贴图、光影以及服装质感等方面都得到了改善，尤其是皮革、金属等材料的质感更加真实，给人的感受更加柔和舒适。而人物动作和模组也经过改良，女性角色们变得纤细娇小了许多。除此之外，服装种类的大幅增加同样值得称赞，不仅改善了前作中纸娃娃系统极其简陋的情况，而且在保留了自身风格的同时，还融入了更多主流的审美设计，尤其是每套服装都有不同阵营专属配色，易于区分的同时，也大大增强了代入感和归属感。

系统方面，《暗魂献祭 三角势力》不仅追加了诸多新供物、以及新的“命运”选择，也对前作中诸多不合理的设定作出大刀阔斧的调整，比如减慢频率，降低属性伤害，增加硬直动作等等，整体平衡性更高，“一招鲜”的情况不复存在。血魔法、枪魔法等新供物以及各种连携魔法的引入让人眼前一亮，配合“心之刻印”、“共鸣刻印”等，不仅让战斗更加多变，也更具可研究性。

另外本作还追加了全新的“格林”势力以及相关的新剧情，并延续了前作中就已经极为出色的剧本表现和叙事节奏，让故事更加的丰满，也颠覆了玩家们对《白雪公主》、《小红帽》等童话的既有印象。这些令人欣喜的变化为玩家带来了不亚于一款完全新作的体验，同步发售的简体中文版显得诚意十足。[文：哪尼]

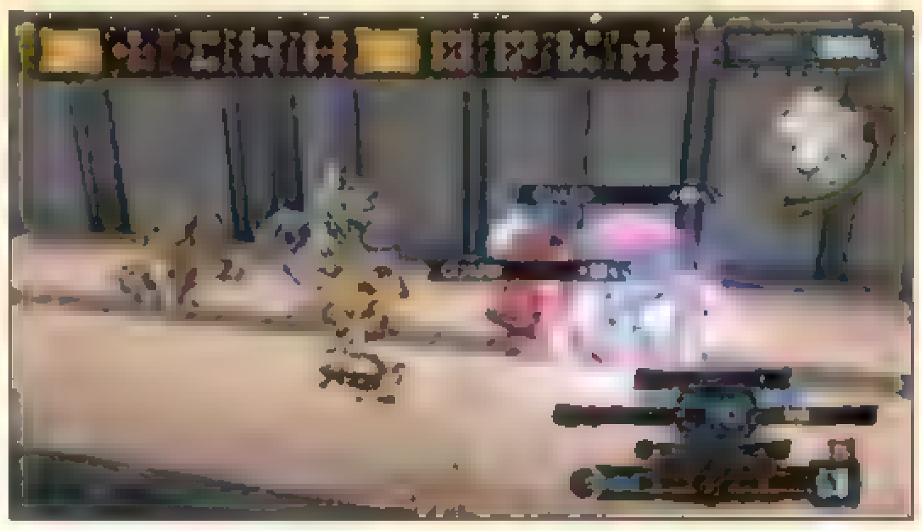
►以“三只小猪”为原型设计出的魔物，面目可憎的样子和原作中可爱的设定形成了鲜明反差。

静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗

★★ UCG评分:21

PS3　アルノサージュ ~生まれいずる星へ祈る詩~ | 日版 | 3月6日
Gust | 角色扮演 | 无对应周边

《静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗》是《静籁之空》的续作，剧情承接着《静籁之空》，所以本作剧情和世界观对于新玩家来说也许会让人有些一头雾水。剧情分成两个视角来进行，两条线的剧情重叠部分不多，在游戏期间还得进行视角间的来回切换进行解谜等等。有几分“《工作室》系列”的影子在其中，每合成一个新的道具就会触发新的小剧情。角色内心世界的探索不仅能够拿到新魔法，还能够欣赏到各种有意思的剧情或捏他。战斗系统方面本作更注重策略性，如何让男主角们的攻击来更好地积累伤害值，以便让女主角们能够发动威力最强大的诗魔法，便是战斗的关键。[文 :秋沙雨]



哆啦A梦 新·大雄的大魔境 蓓可与5人的冒险队

★★ UCG评分:–

3DS　ドラえもん 新·のび太の大魔境 ~ペコと5人の探险队~ | 日版 | 3月6日
FuRyu | 动作 | 无对应周边

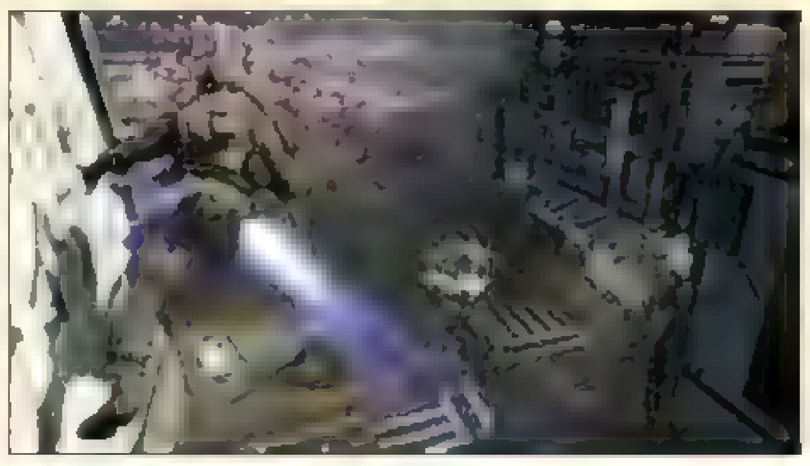
本作由同名电影改编。讲述了大雄一行人带着小白狗蓓可一同在大魔境探险并卷入犬之国王室纷争的故事。本作共含有 7 个大关卡，从热带丛林到犬之王国，涵盖了电影中大部分场景。游戏有 6 名可用角色，每位角色都有一个专属道具，玩家需要合理利用这些特殊道具来完成任务从而推进故事发展。游戏大部分内容都十分忠实原作，电影中哆啦 A 梦和他的伙伴们所使用的数个经典道具都得以再现。游戏任务数量也十分丰富，能够相对完整地交代电影的剧情，并且不乏一些原创设定。只不过这些任务的类型比较单调，可用人物虽多但是区别也仅仅在于特殊道具的不同。[文 :大汉]

泰坦天降

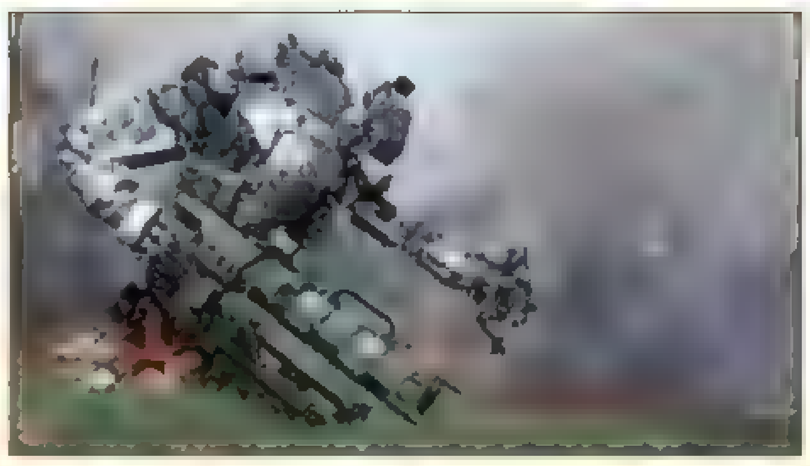
★★★★★ UCG评分:27

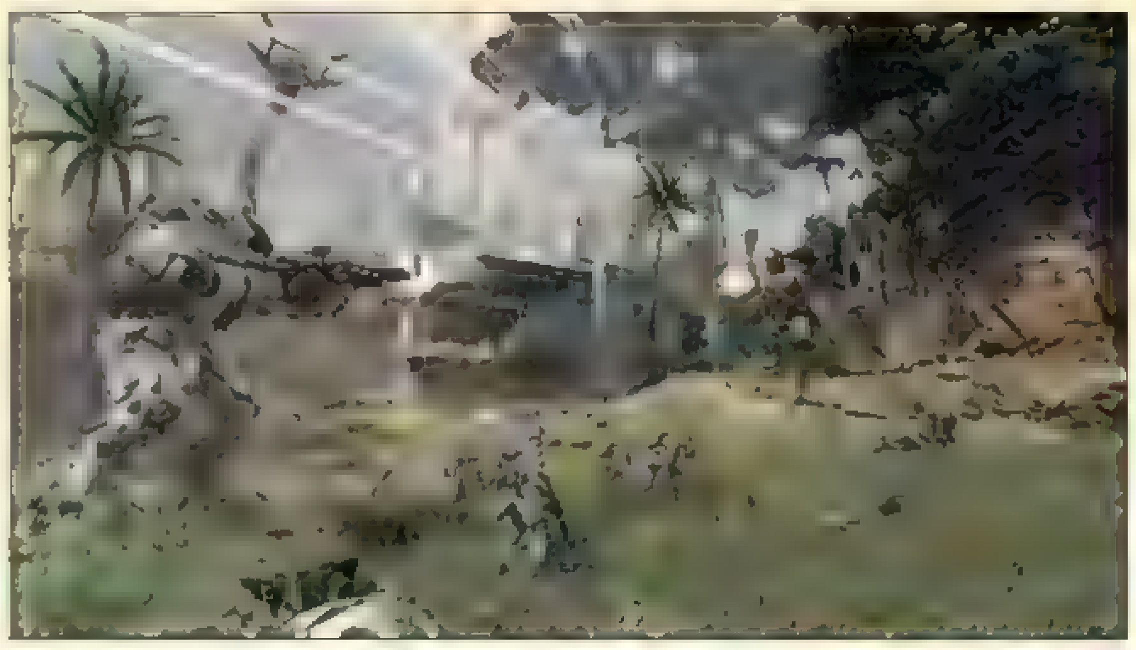
多机种　Titanfall | 中文版 | 3月11日
EA | 主视角射击 | 对应机种为X360、XOne

由原“《使命召唤 现代战争》系列”开发组 Infinity Ward 核心成员组成的 Respawn Entertainment 虽然规模并不大，却是目前业界水平最高的 FPS 游戏开发商之一，而他们为 EA 推出的《泰坦天降》，也是一款有着真正能够挑战“《使命召唤》系列”地位的新作。这是一款纯粹的网战作品，没有真正意义上的单机战役，却有着丰富而极具独创性的网战内容，玩家扮演的基础作战单位驾驶员能够通过喷射背包在场景当中飞檐走壁，不再局限于地面作战。而在战斗中前期就能够召唤出来的泰坦机甲则结合了载具的火力和抗打击能力，还有人形结构的机动力，两者结合带来的战斗新体验令人难忘。



在此基础之上，《泰坦天降》的传统的领域中也加入了不少新的元素，例如驾驶员的可选武器当中有着会自动锁定敌人弱点，并且在完全锁定后可以将对方一击必杀的智能手枪，泰坦方面则有着丰富多样的大型武器，本身还能够通过调整配件来进一步更改战斗风格。游戏在对战规则上也有着不少新想法，例如在大部分战斗模式中，战斗中输掉的一方会进入撤离模式，需要在撤离飞船到达前坚守住撤离点，而胜利一方则需要扩大战果，阻止敌人成功逃脱。强化卡片的加入则让玩家在战斗中会有三次机会获得额外的增益，某些增益效果非常强大，足以改变战场局面甚至是玩家的游戏方式。[文：稀饭]





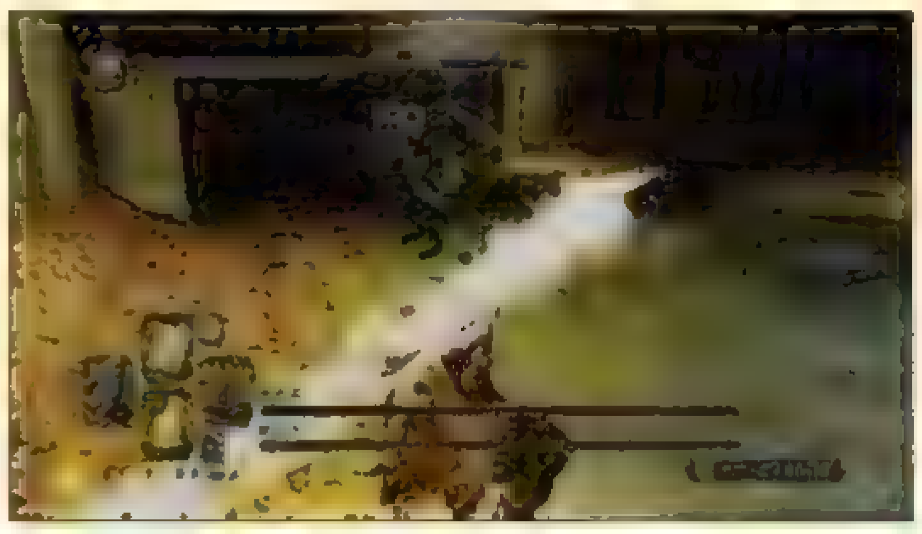
►泰坦之间的激烈对战是本作中的一大创新之处。

黑暗之魂Ⅱ

★★★★★ UCG评分:27

多机种 | Dark Souls Ⅱ | 中文版 | 3月11日
BNGI | 动作角色扮演 | 对应机种为X360、PS3

作为"《黑暗之魂》系列"的第二部作品，本作延续了前作阴暗的世界观，步步为营的打法让玩家沉浸在高度的紧张感中。死亡惩罚的机制让本作的难度提升了一个级别。在故事上依然采用了大背景的叙述和小道具细节挖掘相结合的方式，让每一个玩家都能自行解读。相较于前作大幅度扩大的地图，更为丰富的细节以及大量的隐藏要素让玩家有了挑战的动力。联网系统不同于其他游戏，在强调个人攻关的孤独感让签订不同誓约的玩家形成不同的阵营，入侵、守护、一起攻关，扩展了游戏的乐趣。可惜本作的画面比较糟糕，在帧数上也有些不足，但只要玩家耐心玩下去一定会深陷其中不能自拔。[文 :时雨]



新耀西岛

★★★☆☆ UCG评分:23

3DS | Yoshi's New Island | 美版 | 3月14日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边

跟大多数3DS的第一方平台动作游戏一样，《新耀西岛》也针对3DS的特性，引入了各种利用倾斜感应的操作方式，比如在丢出耀西蛋的时候，可以倾斜机身直接瞄准目标，或者在各种将耀西变身成交通工具的小游戏中，转动机身来控制其移动方向。游戏的美术风格模仿了儿童的蜡笔画，但在基本的玩法上没有太大的创新，同时也保持了较高的难度。本作共有6大关卡，每个关卡的机关陷阱特色鲜明，收集要素被巧妙地隐藏在各种角落之中，玩家必须反复尝试和不懈挑战才能完成。除了故事模式的流程，本作中还有双人比赛的模式，可以玩到诸如收集金币和打气球等许多欢乐的小游戏。[文 :初心者]

潜龙谍影Ⅴ 原爆点

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Metal Gear Solid V: Ground Zeroes | 美版 | 3月18日
Konami | 动作冒险 | 对应机种为PS3、X360、PS4、XOne

本作是"《潜龙谍影》系列"的最新作，也是"5代"《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的序章，游戏采用了Konami自家的FOX引擎制作，表现出来的画面效果让人满意。游戏的主线流程比较短，Normal难度下不到一个小时即可通关，因此也被不少玩家套上骗钱的标签。但实际上游戏包含主线共收录7个任务，其中6个任务为本体包含，第7个任务需要通过在线更新来获得，虽然每一个任务都在同一张地图内生成，但各个任务的内容风格各异，玩起来也比较有趣，而追求S级评价挑战会使游戏乐趣以及耐玩度大大提升，想要初探在日后推出的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的玩家不妨一试。[文 :伽蓝]

刃 忍者龙剑传Z

★★★☆☆ UCG评分:20

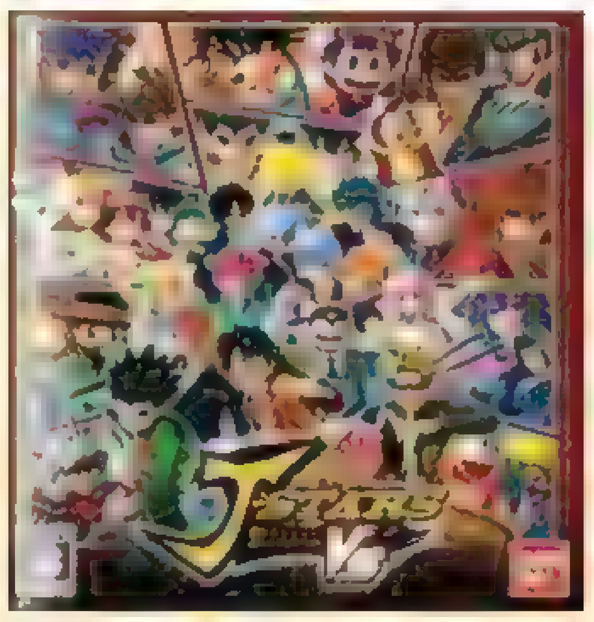
多机种 | YAIBA: NINJA GAIDEN Z | 中文版 | 3月18日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PS3、X360

本作是"《忍者龙剑传》系列"的外传作品，由稻船敬二开发，风格跟正传有着巨大的差异。游戏的主角神风刃是一名恶贯满盈的恶忍，视系列主角隼龙为宿敌。在决斗中神风刃被隼龙砍成两半，但随后被改造成了半机械身体的赛博忍者，踏上了复仇之路。游戏采用了2D卡通渲染的风格，玩家要面对的敌人是各种奇特的丧尸，刃的武器有断剑和机械臂，也可以杀死高级的丧尸之后抢夺它们身体的一部分当作武器使用。游戏引入了火、雷、胆汁三种属性，不同属性组合起来会引发化学反应，这些化学反应既能用来解谜，也能作用到敌人身上让战斗变得更轻松。游戏通关后还能开启高难度的街机模式。[文 :宇宙人]

JUMP全明星大乱斗V

★★★ UCG评分:-

多机种 | ジェイスターズビクトリーバーサス | 日版 | 3月19日
BNGI | 动作 | 对应机种为PS3、PSV

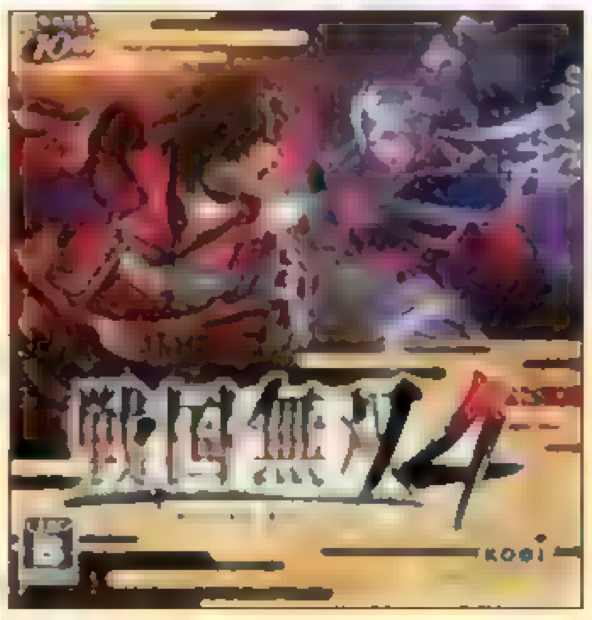


说起JUMP相关的漫画在国内可谓粉丝众多，先不提被各位漫画爱好者戏称为"民工漫"的《海贼王》和《火影忍者》等一系列老招牌，就算是后起之秀《黑子的篮球》也有着超高的人气。可想而知把这一众人气角色放在一起，能够产生的化合作用必然是呈几何倍数增长。游戏的画面采用卡通游戏惯用的3D渲染风格，角色的招式还原比较到位，大魄力的必杀特写画面无疑是最大的卖点。作为少年周刊JUMP45周年纪念作品，配音方面自然是原班人马出阵，登场人物达到52名。游戏采用2对2的战斗模式，同时提供在线联机对战内容，相信各种燃到极点的经典场面不会令粉丝们失望。[文 :乐小游]

战国无双4

★★★★★ UCG评分:27

多机种 | 战国无双4 | 日版 | 3月20日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PS3、PSV



作为"《战国无双》系列"十周年纪念作，本作在剧情和系统的升华与变革都对得起"周年纪念作"这一名号。本作的可操作角色数量远远高过历代作，新武将大谷吉继、井伊直虎等人的参战让老玩家们兴奋万分。故事模式上本作采用的是和近两年"《真·三国无双》系列"类似的以势力为单位的形式来推进剧情，战斗系统方面也进行了不少的改良，神速攻击的加入让杂兵战也变得格外爽快。而战场上，本作采用了双人合作的形式，玩家在战斗时可以通过地图菜单来对身处另一方的角色进行各种战斗指示，让战场任务的完成变得更加有效率。本作的PS4版已于同年9月4日发售。[文 :秋沙雨]

索尼子 更亲密互动

★ UCG评分:-

PS3 モット!ソニコミ 日版 3月20日
角川Games 文字冒险 无对应周边

Nitro+ 的虚拟偶像超级索尼子的游戏，本作曾于 2011 年推出过 PC 版(非 R18 游戏)，今年移植到 PS3 平台并由角川 Games 发行。游戏中玩家扮演的是一位索尼子御用摄影师，与新人偶像索尼子一起完成各种各样的摄影委托。游戏的基本玩法采用文字 AVG 的形式，索尼子会以 3D 建模与玩家交流，而其他角色则以 2D 立绘出现。随着剧情的推进会遇到各种各样的委托人，接到委托之后就可以给索尼子选择服装，并且进入拍摄模式。只要拍出高分数的照片就能完成委托并推进剧情，同时还能增进索尼子的好感度。游戏收录的服装众多，其中还有初音、黑白熊等联动服装。[文 :宇宙人]

2014年度十佳游戏

- 任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U
- 猎天使魔女 2
- 口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石
- 古墓丽影 终极收藏版
- 最终幻想 X Ⅳ 重生之境
- 妖怪手表 2 元祖 · 本家
- 初音未来 歌姬计划 F2
- 横行霸道 V
- 植物大战僵尸 花园战争
- 光之子

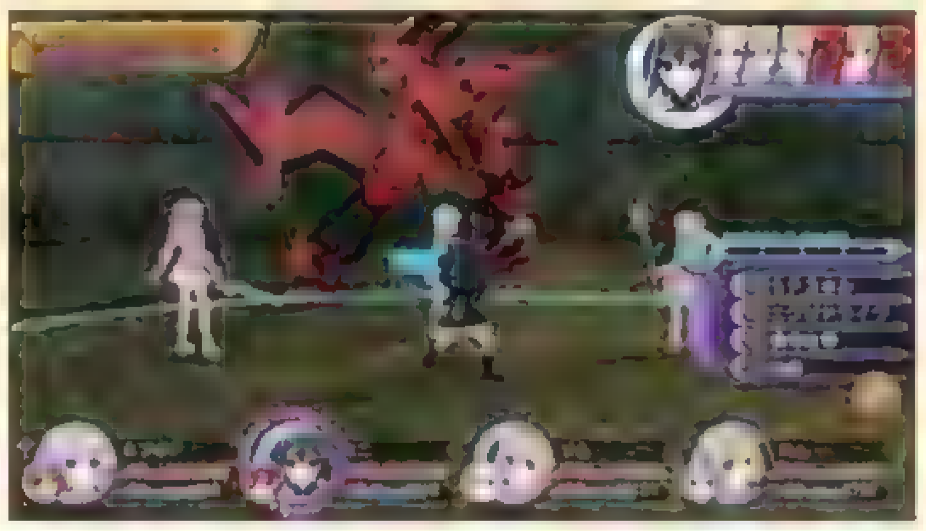
2014 年心目中的十佳游戏多数也是自己工作中接触到的游戏，在排名时除了个人喜好，我会比较看重实际“玩”的比重、耐玩度和各方面细节的多寡，比如快速移动的时候脚步是一顿一顿还是连贯的动作（笑）。最近从网络视频看到高手打大乱斗的各种技巧，深感这款游戏隐藏了太多的奥妙，因此也越发讨我喜欢。2015 年的新作无论数量还是种类都超级丰富，好在自己感兴趣的大都分散地排在了春季之后，还不至于太令人纠结。

超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪

★★★ UCG评分:-

PSV 超次次元ゲイム ネプテューヌRe;Birth2 SISTERS GENERATION 日版 3月20日
Compile Heart 角色扮演 无对应周边

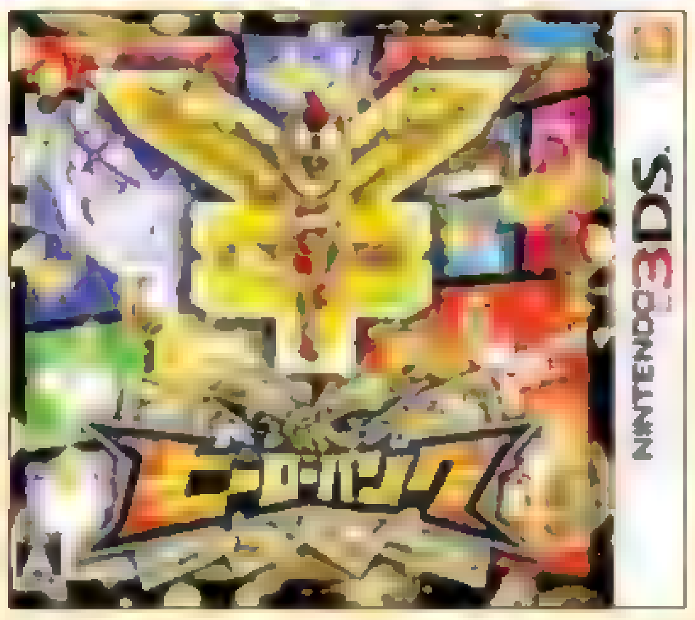
本作是 2011 年于 PS3 平台发售的《超次元游戏 海王星 mk2》的移植加强版。游戏的一大特点是以真实游戏业界的厂商萌娘化为角色。虽说是移植作品，但本作的参战角色发生了变化，取消了日本一和 Gust 两名角色，改成了 RED 和 Broccoli，另外还追加了 Marvelous AQL、CyberConnect2 和铁拳三名新角色。战斗系统跟初代的 PSV 移植版一样，统一改成了第三作《海王星 V》的形式，并且整合了三代的“游戏开发”等系统。此外还新增了“派遣迷宫”模式，玩家能派遣一位 NPC 到迷宫中探险，在现实中经过一段时间之后就会回来，成功的话能获得战利品。[文 :宇宙人]



英雄银行

★★★ UCG评分:-

3DS ヒーローバンク 日版 3月20日
SEGA 角色扮演 无对应周边



本作是由“《如龙》系列”的制作人名越稔洋所制作的一款少年向 RPG，不过游戏的主题“战斗与金钱”却保持了名越先生的风格，并将职场中的一些理念贯彻在游戏中。本作讲述了小学 5 年级学生豪胜凯特，用 100 亿元的债务换取了特殊的英雄变身服装，在不断参加名为“英雄战斗”的虚拟比赛中发现隐藏于其背后的阴谋，最终拯救世界的故事。金钱在游戏中将作为用于发动技能的“MP”使用，英雄服装也是本作的最大特色，这些服装的原型都是现实中的各类职业，每套服装均有着独特的必杀技。此外，游戏还与现实中的多家企业品牌合作，推出了多款联动服装。[文 :乙太]

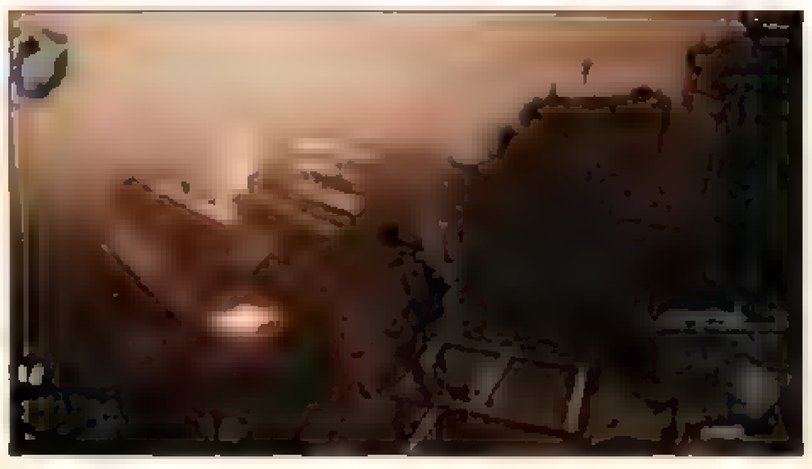
无名英雄 再来者

★★★★ UCG评分:26

PS4 inFAMOUS Second Son 中文版 3月21日
SCE 动作冒险 无对应周边

作为 PS4 发售初期难得的第一方大作，游戏整体的素质令人满意，完全凸显出次世代游戏的风范。游戏讲述了前作七年之后的故事，全新的主人公带着桀骜不驯的气质华丽登场，较前两作的主角柯尔更为深入人心。游戏的地图场景规模较小，整个地图被分为南北两个半区，这两大区域分别被划分为六个和七个相对独立的小板块。玩家在通关主线剧情之外所要做的就是不断清除板块内的联保部敌人，降低敌方控制力从而达到区域解放。和普通的沙箱游戏一样，本作并没有硬性规定的游玩顺序，玩家甚至可以将一大半区域解锁之后再进行主线剧情。不过南方区域的地图要在剧情进行到中段时才会开启。

主角能够使用的超能力有四种，随着剧情的发展会不断开启新的能力。本作无法驾驶载具，取而代之的是炫酷的超能力移动，配合风格迥异的超能力施展，看着四处逃窜的敌人时，难以言表的英雄情怀油然而生。闲暇的时光里，你甚至可以操控戴尼辛完成街头涂鸦，充分展示 PS4 手柄机能的小游戏不禁让人会心一笑。



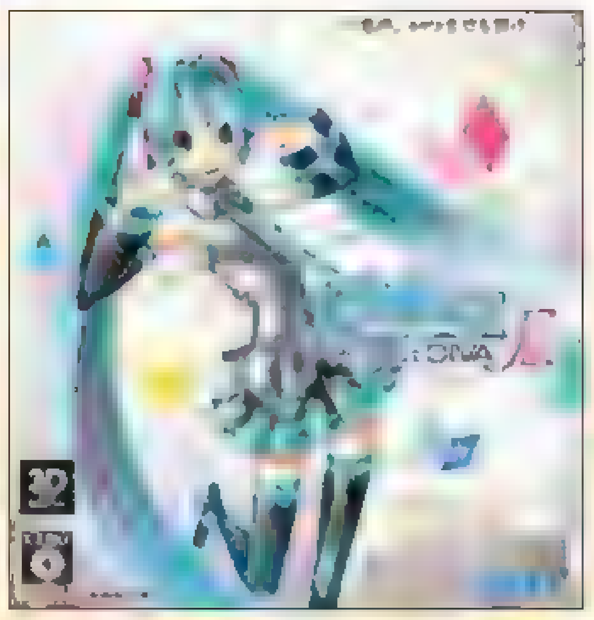
继承了前作大受好评的善恶分支系统后，游戏在细节方面大幅强化。不论是解决敌人时的最后选择，还是剧情中的人格展现，这一切都将由你主导，没错，你就是这个世界的中心。波光粼粼的水面，华灯初上的霓虹，一切都显得那么真实和自然。穿梭在西雅图的街道之间，只有两旁飞速后退的高楼在提醒着玩家们 :“嘿！伙计，这只是个游戏。”[文 :乐小游]

►不得不感叹游戏的光影效果实在太出色了。

初音未来 歌姬计划F2

★★★★ UCG评分:-

多机种 初音ミク -Project DIVA- F 2nd | 日版 | 3月27日
SEGA | 音乐 | 对应机种为PS3、PSV



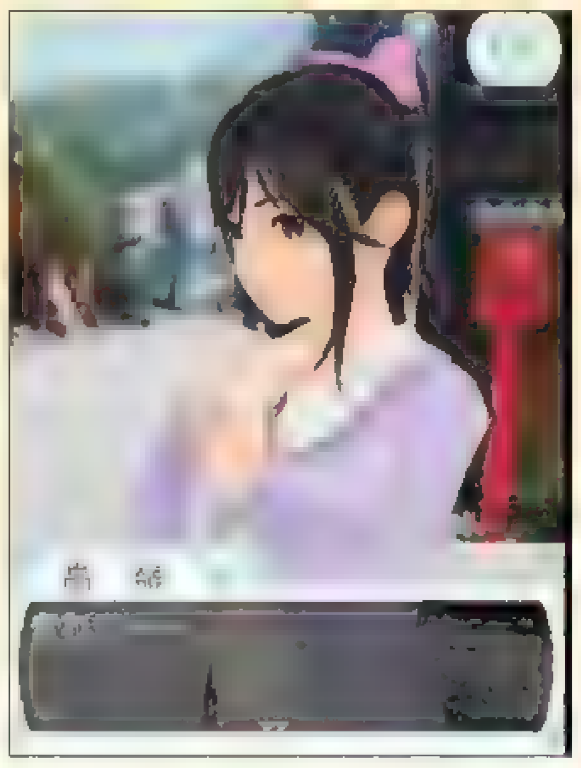
“《初音未来 歌姬计划》系列”的最新作，不仅在PS3/PSV双平台同步推出，并且支持CROSS-SAVE功能。本作的曲目数量为40首，达到系列之最，虽然其中有一半是PSP时代的老曲目，但谱面和PV也经过完全重制，虽是老歌却也能让人感受到SEGA的用心之处。当然新歌方面也并不含糊，不少人气曲目均有收录，充分照顾了新老玩家。相比前作而言，本作最值得称道的地方是在众多细节上的人性化调整，画面进化、读盘速度大幅加快、支持摇杆操作等，都让游戏的完善程度达到了一个新的高度。尤其是系列特色的编辑模式，不仅追加了新的动作模组和乐器等，还首次引入piapro平台，让歌曲的制作和分享都更为便利。[文 :郦尼]

新Loveplus+

★★★★ UCG评分:25

3DS NEWラブプラス+ | 日版 | 3月27日
Konami | 模拟育成 | 无对应周边

相比前作而言，《新Loveplus+》不再执着于裸眼3D等特点，而是“回归原点”，除了将操作恢复到纵向握持之外，还把界面设计重新梳理，对情侣互动环节进行提炼。游戏帧数更足，整体响应变快，更容易上手，终于使得本作回到了应有的水准。以“两日一夜”旅行为主题的新要素向玩家展现出女友不同于日常的情绪和举动，她们将变得时而调皮时而温柔，时而宠爱时而傲娇。而在旅馆的夜晚，还会有共处一室的心跳时刻。游戏的基本框架没有变化，姑且可以看成是一款加强版，但或许该系列也已经到了亟需变革的时候，“回归原点”后本作的市场反响只能算是差强人意。[文 :初心者]



四月 APR

4月2日 亚马逊发布Fire TV机顶盒，拥有超越绝大多数竞争产品的强大游戏功能，并宣布其已经成立游戏制作部门专门为该主机开发游戏。

4月3日 Xbox事业部新负责人Phil Spencer上任后随即宣布裁员。

4月3日 “《未知海域》系列”创意总监Amy Hennig宣布已加入EA，担任《星球大战》新作制作人。

4月8日 任天堂召开网络直面会，公开《任天堂全明星大乱斗》Wii U/3DS版本的发售时间与详情。

4月11日 PAX East游戏展于美国波士顿开幕，多家重要游戏公司参展并公布新作详情。

4月14日 Capcom宣布斥资80亿日元建造两座新研发大楼，今后每年新增100名员工，不断提升自主游戏研发实力。

4月15日 SCE台湾分公司举办媒体招待会，公布多款中文游戏详情，并确定“《闪之轨迹》系列”全面中文化。

4月16日 索尼宣布将卖掉其所持Square Enxi的全部股份，价值153亿日元，预计获利48亿日元。

4月16日 索尼宣布PS4全球销量已突破700万台，软件销量2050万套。

4月17日 微软宣布Xbox One出货量突破500万台，根据之后详细数据，其实际销量约420万台。

4月21日 有消息指，百视通代理的大陆行货Xbox One最快将于7月份发售，成为Xbox One亚洲首站。据称其软件价格将低于300元，年内可销售10万台。

4月21日 台湾任天堂子公司“任天堂湾天”宣告解散。

4月30日 微软与百视通在上海联合宣布大陆行货版Xbox One将于9月发售。

SQUARE ENIX

SONY

自然法则

★★★ UCG评分:21

多机种 NAtURAL DOCtRINE | 日版 | 4月3日
角川Games | 策略角色扮演 | 对应机种为PS4、PS3、PSV

本作是一款非常传统的日式原创游戏，画面表现相较于同类作品虽不算上乘，却忠实的还原了游戏质朴的风格。故事发生在一个剑与魔法的世界，人类不仅需要抵抗亚人种与其他种族的侵略，还需要在城寨都市中不断提升自己的地位以获得更好的求生手段。游戏在系统方面算是中规中矩，但游戏的难度却非常核心向，低难度下的容错率也十分低，玩家需要充分掌握连携系统，战斗过程中还存在着致命的机关和宝箱。游戏自身的一些设定也让本作的难度更上一层楼，诸如 :关卡中无法存档、教学系统不完善以及2周目时无法继承1周目要素等。值得一提的是本作还包含联机模式，最大支持2人对战，并且还有不少联机奖杯，获得条件同样苛刻。[文 :梦叶]

乐高 霍比特人

★★★ UCG评分:21

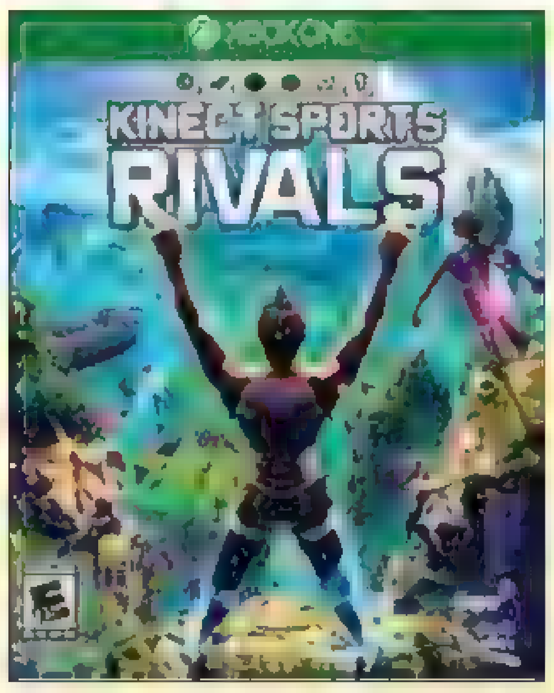
多机种 LEGO:The Hobbit | 美版 | 4月8日
WB Games | 动作 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4、PSV、Wii U、3DS

以著名电影《霍比特人》为原案制作的本作忠实还原了众多电影中的经典桥段，比如在哥布林的洞穴中大战哥布林国王及手下、爬到松树上攻击兽人和座狼、从精灵国度逃出时的木桶漂流战等等，尽管游戏的风格是积木块组成的卡通风格，但演出效果出色，足以让原作粉丝们发自内心地感动。通关一遍后玩家就可以在辽阔的中土大陆自由展开冒险，在世界各地散落着众多收集要素，不少收集要素都需要做些迷你游戏才会获得，难度不高但富有趣味性，收集过程并不会让玩家觉得乏味。但由于电影版第三部年底才会上映，所以游戏版的结局也只停留在史矛革飞走，后续剧情可能会通过DLC补完。[文 :八重樱]

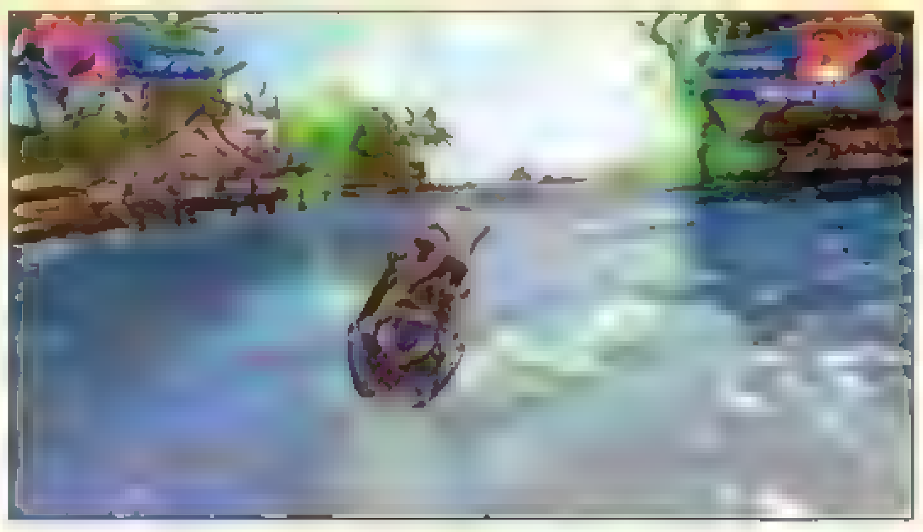
Kinect运动大会 强手如云

★★★ UCG评分:21

XOne | Kinect Sports Rivals | 美版 | 4月8日
Microsoft | 体育 | Kinect专用



由Rare工作室开发并由微软发行,“《Kinect运动大会》系列”的最新作《强手如云》在2014年4月8日于Xbox One平台发售。本作对应Xbox One全新的Kinect感应器,一共有水上摩托,网球,攀岩,保龄球,射击和足球六项运动项目供玩家选择。每个项目的玩法各不相同,而且在体感方面做得相当出色。全新的Kinect感应器相当灵敏,玩家的动作基本能即时反应在游戏当中。在游戏中,玩家还能使用Kinect识别自己的脸部来生成游戏角色的外貌。本作还支持在线多人对战或者同屏双人对战,约上几个好友同屏竞技是本作最大的乐趣之一。[文:时雨]

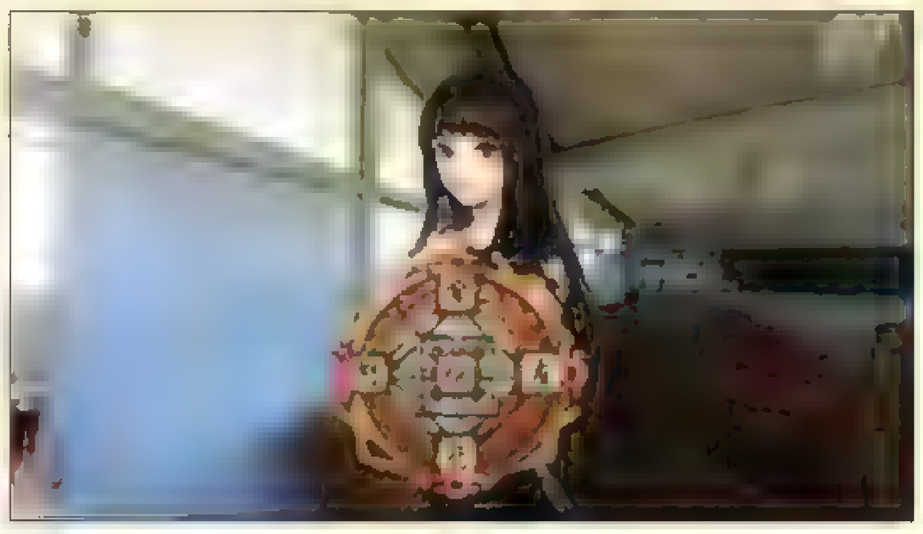


魔都红色幽击队

★★★ UCG评分:21

多机种 | 魔都红色幽击队 | 日版 | 4月10日
Arc System Works | 角色扮演 | 对应机种为PS3、PSV

本作是“《东京魔人学园传奇》系列”游戏制作人今井秋芳的最新作品,不仅游戏的世界观与之前的作品相通,系统上也继续采用“《魔人学园》系列”经典的文字冒险与角色扮演相结合的独特形式。游戏主要描写了新时代的高中生们,在神秘的杂志编辑部——“夕隙社”中所发生的与各种超自然现象有关的故事。游戏的画面、互动和人物立绘都有不小进化,尤其是情感与五感输入相结合的系统颇为有趣,战斗方面则是在棋盘式布局和第一人称视角来间来回切换,上手门槛较高。另外本作的制作阵容颇为强大,人物设定由仓花千夏负责、OP则请来了植松伸夫进行制作。[文:哪尼]



梦幻俱乐部GOGO.

★★ UCG评分:22

PS3 | ドリームクラブGogo. | 日版 | 4月10日
D3 Publisher | 文字冒险 | 无对应周边

代号为“5号店”的本作,实际上不能算是新作。游戏的整个系统包括BGM、音效都和《梦幻俱乐部ZERO》几乎相同,很多原本存在的问题没有得到修正,游戏画面比起X360版来还有所下降。只有游戏的10名女孩和对应的个人曲是全新的,说是资料篇也不为过。游戏的主旨依然是和你心仪的女孩聊着各种成人话题,值得表扬的是这次10首新曲素质比过去高多了,所以就算是玩过之前作品的老玩家也值得一试。游戏的难度依然偏高,很多角色的路线严重缺乏提示,对攻略的依赖程度很高。游戏不能继承之前作品的DLC,DLC大部分都是旧的,但依然要收费,略显坑爹。[文:纱迦]

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

★★★★ UCG评分:24

多机种 | 第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇 | 日版 | 4月10日
BNGI | 策略角色扮演 | 对应机种为PS3、PSV

作为“《超级机器人大战Z》系列”的最终章,《第3次Z》分为时狱篇和天狱篇两个篇章。在时狱篇中,玩家将和动画中的经典角色及机体们一起寻求解除时之牢狱的方法。遗憾的是本作的画面和流畅度的表现上并不算好,在地图上只有“大头贴”的表现形式,战斗背景模糊,进入战斗还小有卡顿,令人费解。PS3版的快捷操作还向PSV版进行了妥协。令人可喜的是,本作在系统上有了巨大的改变,为延续多年的系统注入了新的血液。精神系统沿用了《机战OE》的设定,更依赖于小队的组合考究,而且小队无法自由拆分的设定让策略性有所提升,“双机指令”和“双机契合度”让玩家们眼前一亮,值得研究一番。[文:时雨]

蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影明星

★★ UCG评分:-

3DS | クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ! | 日版 | 4月10日
BNGI | 角色扮演 | 无对应周边

本作是由知名漫画作品《蜡笔小新》所改编的游戏系列的最新作,游戏以电影拍摄为主题,而拍摄电影的过程由游玩各种了乐趣度满点的小游戏的方式进行,并且收录了过去21部《蜡笔小新》剧场版动画中的名场面。在游戏中,玩家将扮演主角小新,在帮助其他角色解决烦恼的同时,不断完成各类电影的拍摄。主角小新共有3种能力可以提升,通过不断提升这些能力,小新便可以挑战拍摄更多更复杂的电影,也会获得更多的导演技巧。原作中包括小新一家和动感超人在内的众多角色均会在游戏中登场,此外本作中还存在着多位性格各异的原创角色,绝对会让《蜡笔小新》的粉丝们大呼过瘾。[文:乙太]

2014FIFA巴西世界杯

★★★ UCG评分:-

多机种 | 2014 FIFA World Cup Brazil | 美版 | 4月15日
EA | 体育 | 对应机种为X360、PS3

每逢四年一度的世界杯年,即使你不是球迷,如果谈话间不聊点和足球相关的话题那也是OUT了。游戏自然也不会错过这个体育界最为盛大的庆典,每年一作的《FIFA》中虽然能够选择国家队,但是却无法完整体验到世界杯模式,不得不说是热爱足球游戏玩家心中的遗憾,所以以世界杯为主题的2010《FIFA》游戏应运而生。本作授权的丰富程度再一次刷新了四年前的《FIFA 南非世界杯》,能够使用的球队达到了203支,同时拥有超过7400多名正式注册过的球员,十二座在巴西世界杯中使用的球场以及多种新的游戏模式,如此庞大的制作内容想必会让玩家们对本作有一番新的认识。[文:乐小游]

逆转裁判123 成步堂精选集

★★★ UCG评分:-

3DS | 逆転裁判123 成歩堂セレクション | 日版 | 4月17日
Capcom | 文字冒险 | 无对应周边

本作是一部复刻合集类性质的作品，当中包括了《逆转裁判 复苏的逆转》、《逆转裁判2》和《逆转裁判3》这三部作品的内容。这部复刻合集在剧情上和原版没有任何更变，为了让原作玩家从另一方面来感受到本作的魅力，Capcom在本作加入了英文字幕和语音。在画面上，为了配合3DS的机能而做了进一步的提升，让玩家能够更清晰地欣赏到角色与背景的细节。本作是为了给在2013年初次接触《逆转裁判5》的新玩家们进行一次对主角成步堂龙一的历史补完，让各位新玩家们在最新的主机上回顾一下当年成步堂龙一如何从一位新人律师成长到现在这样可独当一面的知名律师。[文:秋沙雨]

名侦探柯南 幻影狂想曲

★★ UCG评分:-

3DS | 名探偵コナン ファントム狂詩曲 | 日版 | 4月17日
BNGI | 文字冒险 | 对应AR卡

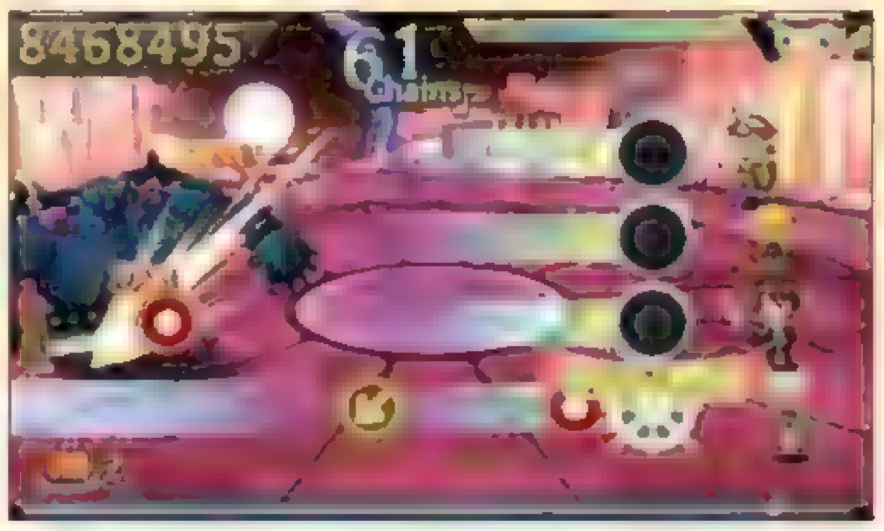
作为3DS平台"《名侦探柯南》系列"的最新作，本作不仅继承了前作中各种独具特色的侦探推理系统，案件的复杂程度也得到了进一步的提升，玩家需要从平时的对话和案件发生后的调查中，仔细寻找利于案件侦破的线索。系列主打的"推理指令战斗"也经过了进一步改良，使本作的平衡性和游戏节奏都增强了不少。本作还增加了大量的语音，种类繁多的收集和自定义要素同样会花去玩家大量的时间。在AR模式下玩家还可以体验到类似游戏内置课金的要素，AR人物还会适当的情况下给玩家提出侦破案情的建议，绝对是每一位"《名侦探柯南》系列"粉丝不可错过的作品。[文:梦叶]

最终幻想 韵律剧场 谢幕

★★★★ UCG评分:24

3DS | シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール | 日版 | 4月24日
Square Enix | 音乐 | 无对应周边

"《FF》系列"音乐游戏第二弹，收录的乐曲数量更上新高，总乐曲数量高达221首，并且还有更多的曲目可以进行付费购买。玩家可使用的角色也比前作翻了一番，多达60余人，本作的一大特色就是融入了RPG育成元素，玩家可以通过不断地挑战各个曲目来获得经验值提升角色等级，还可以获得稀有道具，对于"手残"玩家们来说，这些稀有道具是打过究极谱面不可或缺的重要宝物。操作系统与前作相比变化不大，老玩家可迅速上手，操作方面，按键要比触控笔更容易掌握节奏。新增的网络对战内容表现出色。但剧情模式下玩家的眼睛要时刻跟着光斑移动，即便有好CG也无暇欣赏。[文:八重樱]



2014年度十佳游戏

*排名分先后

- 最后生还者 重制版
- NBA 2K15
- FIFA15
- 泰坦天降
- 中土 摩多之影
- 刺客信条 大革命
- 日暮城狂欢
- 无名英雄 再来者
- 火影忍者 终极忍者风暴 变革
- 孤岛惊魂4

乐小游

年度感言 想了好久2014年最喜欢的游戏是什么，脑海中浮现的依然是乔尔大叔与艾莉相遇时的场景。虽然只是PS3版的重制作品，但是完美的游戏内容足以让我再次感动。前三甲中另外两名都是体育游戏，并不是说这两个"年货"的进步足够明显，而是这种竞技类游戏消耗了我绝大部分的时间，个人喜爱程度不言而喻。一年下来发现自己打的最多的类型反而是沙箱游戏，而且这些作品大多风格迥异，虽然玩法类似，但却能够体会到不同主人公独具魅力的冒险人生。

刀剑神域 虚空断章

★★ UCG评分:18

PSV | ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント- | 日版 | 4月24日
BNGI | 角色扮演 | 无对应周边

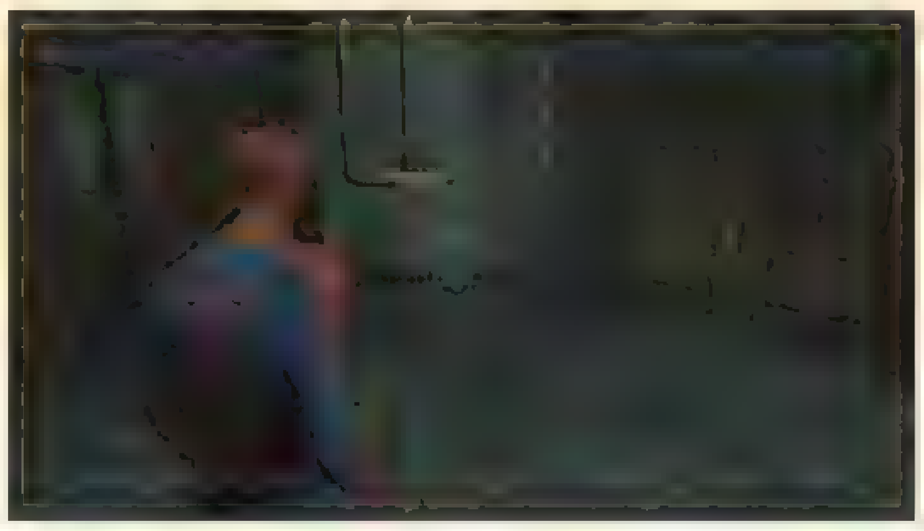
由川原砾创作的人气轻小说《刀剑神域》改编游戏，游戏忠实地根据原作的设定进行还原，讲述了主角一行人被卷入了虚拟网络游戏世界SAO中，为了攻略100层而战斗。2013年曾推出过PSP版《无限时刻》，补完了76层之后到100层的原创剧情。本作则在PSP版的基础上再追加了"虚空领域篇"的剧情。游戏基本沿用了PSP版的系统，采用即时战斗的方式，无需切换战斗画面，地图场景也根据原作的设定忠实还原，男主角桐人和众多女主角会有丰富的互动，而且除了原作的角色之外，一些后续章节中的角色也会在这登场。本作繁体中文版发售日为5月29日。[文:宇宙人]

超凡蜘蛛侠2

★★ UCG评分:20

多机种 | The Amazing Spider-Man 2 | 美版 | 4月29日
Activision | 动作冒险 | 对应机种为PS3、PS4、X360、XOne

本作是2009年的黑马作品《超凡蜘蛛侠》的续作，游戏与同名电影同期上市，因此看过电影的玩家在本作中能更有亲切感，在本作中玩家将继续扮演蜘蛛侠惩奸除恶，游戏加入了名为善恶值的系统，但这个系统要求玩家无时无刻都要打击罪恶，只要有一刻松懈就会遭到军队的追击，这样就使得玩家反而被这个系统所束缚着无法很好地体验游戏，因此这个设计明显是不合理的。而流程短、支线类型少以及战斗设计单调等问题也比较明显。游戏有大量与成就奖杯相关的收集，但通过升级解锁相关技能可以将收集品全部标记在地图之上，因此只要肯花时间就必定能够找全。[文:伽蓝]



五月 MAY

5月7日 任天堂宣布上财年净亏损 464 亿日元，这是连续三年亏损。

5月8日 岩田聪透露任天堂正在开发一款专门面向中国等新兴国家的专用主机，将以低廉的软硬件价格抢占市场。

5月13日 微软宣布从 6 月 9 日起 Xbox One 不再强制捆绑 Kinect 销售，单独出售的 Xbox One 定价为 399 美元。

5月14日 索尼宣布上财年巨额亏损 1283 亿日元，其中游戏部门亏损 81 亿日元，平井一夫宣布主动降薪一半。

5月16日 微软正式公布《光环 5 守护者》，确定 2015 年秋季发售。

5月19日 外媒报道 YouTube 将以 10 亿美元巨资收购游戏直播网站 Twitch。

5月21日 Bethesda 母公司 ZeniMax 正式向法院起诉 Oculus VR 公司剽窃其 VR 技术。

5月22日 索尼 CEO 平井一夫表示 PS4 在硬件销售上已经开始盈利，最终利润可能超越 PS2。

5月25日 CESA 公布了今年东京游戏展的主题以及宣传海报，以"转变"为关键词。

5月28日 原 Atlus 母公司会长落合正美因涉嫌财务作假而被捕。

5月29日 索尼公布 E3 展前发布会计划，将包下北美 40 多家电影院提供给当地玩家收看其发布会现场直播。

触摸侦探 小泽里奈3 滑子菇梦见了香蕉？

★★★ UCG评分:22

3DS | おさわり探偵 小澤里奈 ライジング3 ～なめこはバナナの梦を見るか？ | 日版 | 5月1日
Success | 文字冒险 | 无对应周边

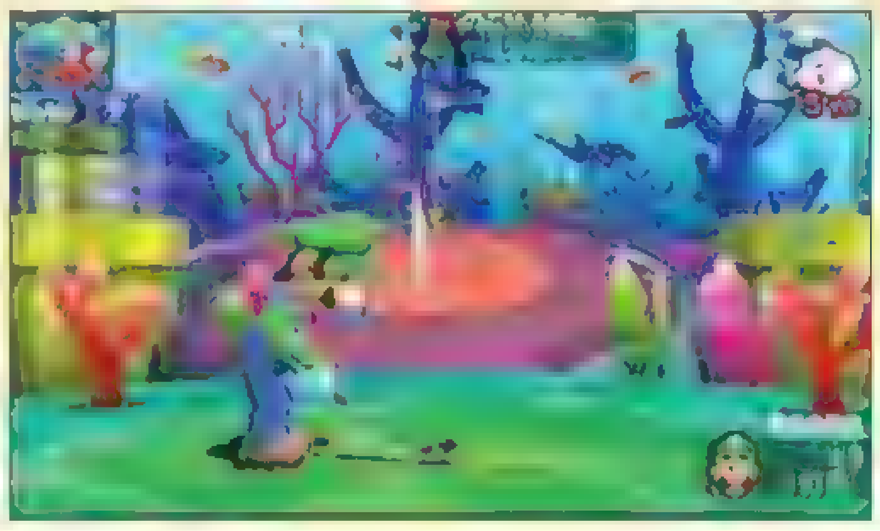
说到"《触摸侦探》系列"，很多人第一想到的不是面瘫脸的主角小泽里奈，而是本作里萌得有些魔性的吉祥物滑子菇。系列新作《触摸侦探 小泽里奈 3 滑子菇梦见了香蕉？》是掌机平台上久违七年才推出的新作，小泽里奈带着滑子菇的回归才让人回想起这红遍大江南北的滑子菇是出自哪部作品。由于前两作是在 NDS 平台上推出的，《触摸侦探 小泽里奈 3》登陆 3DS 平台之后画面变得更加圆滑精美，各章节的案件趣味性十足，当中穿插的关于前两作的小典故也能博得系列粉丝们一笑，收集要素有滑子菇金币、滑子菇模型图鉴收集等等。[文 :秋沙雨]

马里奥高尔夫 世界旅行

★★★★ UCG评分:-

3DS | マリオゴルフ ワールドツアー | 日版 | 5月1日
Nintendo | 体育 | 无对应周边

时隔 10 年的新作更加容易上手，在传统的按键操作之外，玩家还可以在下屏直接控制击球位置，轻松地打出高水准的一杆。游戏中的球场有各自的主题和机关设计，利用机关和道具打出去的球会产生千变万化。在本作中，除了使用马里奥等经典角色，还能直接用自己的 Mii 形象在高尔夫球场尽情挥杆。在高尔夫球大赛中胜出，就能赢取金币购买道具以及装饰品，并解锁更高级别的赛事。而在公主俱乐部中，玩家能够为 Mii 形象更改装扮，或者进行日常训练。通过网络，你可以跟世界各地的玩家实时比赛，也可以参加官方举办的大规模排名赛，争夺世界冠军。[文 :初心者]

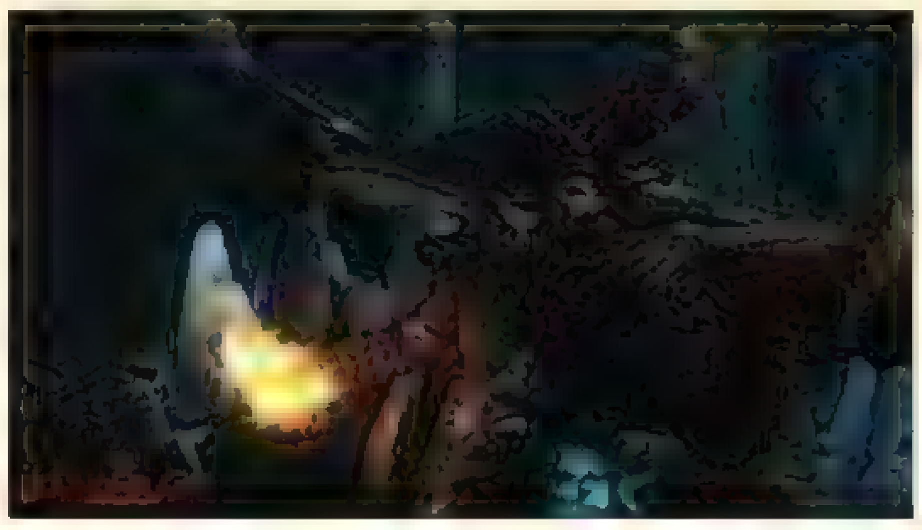


烈焰契约

★★★ UCG评分:20

多机种 | Bound by Flame | 美版 | 5月9日
Focus Home Interactive | 角色扮演 | 对应机种为X360、PS3、PS4

这款在次世代平台上只登陆 PS4 的角色扮演游戏，是由擅长于开发美式核心向 RPG 的 Spiders 工作室打造，所以游戏本身虽然没有强大的引擎和画面表现，却有着颇具吸引力的故事和带有一定动作要素的战斗系统。玩家扮演的是一位佣兵，在参与对抗寒冰之王指挥的亡灵大军入侵时，偶然被一只火焰恶魔附身，从而获得了拯救自己家园的力量，并借此展开了一段冒险。游戏中玩家能够从双手武器和双持武器中选择一种战斗方式，并用火焰魔法辅助自身战斗，还能够从众多同伴中招募一位协同战斗。除了常规的 RPG 要素，本作还借鉴了一些动作游戏元素，例如即时格挡还有闪避后发动的"魔女时间"等等。[文 :稀饭]



边境之地2

★★★ UCG评分:-

PSV | Borderlands 2 | 美版 | 5月13日
2K Games | 主视角射击 | 无对应周边

作为 2012 年 9 月发售的《边境之地 2》的 PSV 移植版，本作整合了原作全部 6 个 DLC 并支持 CROSS SAVE。玩家可以从 6 个角色里选择一个在潘多拉星球上开始一段新冒险，也可以读取 PS3 版存档来继续自己的冒险。针对 PSV 的机能特点，本作在继承原作全部要素的基础上，在操作方面进行了调整。玩家可以通过 PSV 的背部触控板和触摸屏操纵角色的动作，并利用 PSV 的陀螺仪来进行瞄准。PSV 版和原作相比，虽然画质有所削弱，但游戏体验基本和原作无异。值得注意的是，相比于原作的最多四人联机合作，PSV 版只对应双人联机，这也算是个本作一个不大不小的遗憾吧。[文 :时雨]

偶像大师 全力以赴

★★★★ UCG评分:25

PS3 THE IDOL M@STER ONE FOR ALL | 日版 | 5月15日
BNGI | 模拟育成 | 无对应周边

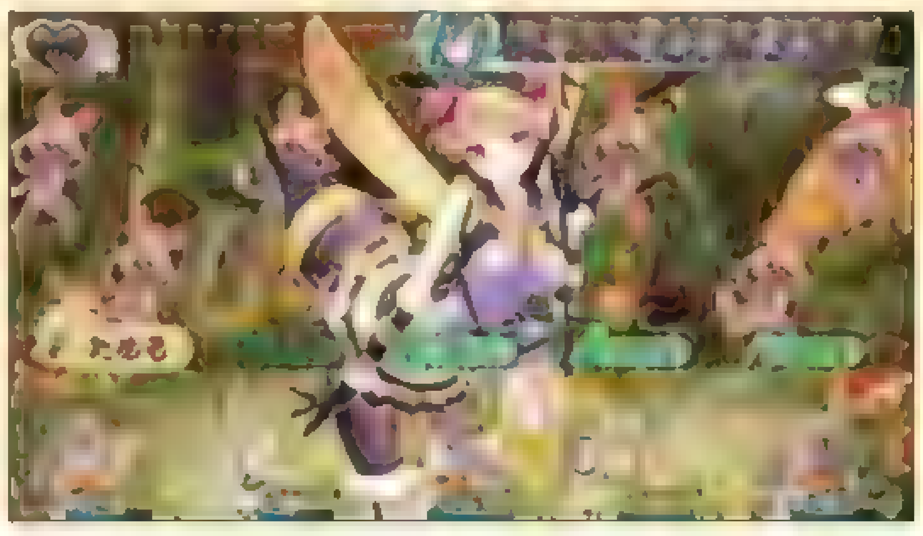
集历代之大成的《偶像大师》最新作,虽然培育对象还是那13名765社的女孩,但系统有了很大的区别。玩家在游戏中要扮演制作人,以将手下的偶像培育成顶级偶像而努力。和之前作品不同的是,随着玩家的制作人等级提高,可以同时培育的偶像数量也会增加,最终13人全员都可以选择。这样就不必像之前的作品那样,想培育更多女孩就要重开新档。成长方面,这回采用了技能树的形式,比过去简化了很多,适合新人上手。对战方面也比过去更加刺激,只是依然没有恢复初代的联机对战。玩家可以和自己的偶像一直玩下去,不过剧情方面略显薄弱,算是本作最大的遗憾。[文:纱迦]

限界凸记 萌之编年史

★★ UCG评分:18

PSV 限界凸记 モエロクロニクル | 日版 | 5月15日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边

由Compile Heart开发的绅士游戏《限界凸骑 怪物卡片对决》的续作,游戏继承了前作将各种魔物全部萌娘化的世界观,玩家将会带领一众魔物萌娘拯救世界。游戏玩法从前作的卡牌改成了非常传统的迷宫RPG形式,游戏中的魔物娘总数多达50只,她们会随着玩家的冒险过程加入队伍。而且每个魔物娘还有4套换装,换装之后能力也会大幅变化,因此队伍形式战术方式非常多样。前作的绅士系统"心跳触摸"模式在本作依然保留了下来,在该模式中玩家可以通过PSV的触摸屏触摸魔物娘的身体部位让其兴奋,初次见面的魔物娘成功让其兴奋到极点才能将她们收入自己的队伍。[文:宇宙人]



德军总部 新秩序

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 Wolfenstein:The New Order | 美版 | 5月20日
Bethesda | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3、XOne、PS4

Bethesda旗下的游戏一直给人以硬派的粗犷风格,"《德军总部》系列"作为老牌的美式射击游戏,并没有加快制作的步伐,而是按照自己的节奏和模式,与其他名气大过质量的游戏划开了界限。虽然游戏的整体表现并没有给人太大的惊喜。但是良好的设计手感、精细的画质贴图以及稳定的帧数都在向玩家们展示其独特的魅力。本作的收集要素种类不少,部分关卡还将录音片段和体力升级道具作为收集选项中的内容。完成全部密码文件收集后还可以在主菜单的Extras选项内的Enigma Codes中输入对应的密码来开启新的游戏模式,让玩家体会在极端严苛条件下的通关感受。游戏最主要的战斗方式就是潜行暗杀,敌人的移动路线都是固定的,所以高难度下暗杀前进势必是最好的选择。简单明了却又不失丰富的技能升级系统也是战斗的一大亮点,使用不同的动作都对应着相应的技能解锁条件。游戏的可移动场景属于半开放式的,经常是几条通路都能绕到同一个场景。由于地图提示不明显,所以很容易出现走了半天又回到原地的情况。不过凡事都有利有弊,连通式的场景能够帮助我们更好地迎击敌人,抄小路迂回进攻的游击战方式在高难度下颇为奏效。本作故事背景设定在架空的1960年,以德国纳粹党获得第二次世界大战的胜利为开端,配合复古的画面色调,玩家要扮演强悍的美国士兵,完成一件件不可能完成的任务。[文:乐小游]

▶虽然缺乏电影级的视觉效果,但爽快的射击手感与爆炸效果令人印象深刻。

2014年度十佳游戏

- ◆猎天使魔女2
- ◆如龙 维新
- ◆零 濡鸦之巫女
- ◆王国之心2.5 最终混合版
- ◆战国BASARA 4
- ◆女神异闻录Q 迷宫之影
- ◆中土 摩多之影
- ◆小小大星球3
- ◆勇气原点 完整版
- ◆晶剑

年度感言 进入2014年之后PS4游戏明显占据了我的大部分游戏时间,除了那些不可不玩的大作之外,PS4上的众多独具匠心的下载游戏同样令我沉迷不已。不过可惜的是从目前已发售的PS4游戏的比例来看,欧美系仍占据了大部分优势,我本人偏好的日式RPG/ARPG/ACT仍将战线放在了PS3及其他机种上,希望2015年这个局面能得到扭转。P.S.,14年能在Wii U上同时玩到《猎天使魔女2》和《零》的新作对于我而言已是相当满足,相比之下PSV则自从玩了《影牢》之后就再也没开机过了……

职业进化足球2014 蓝色武士的挑战

★★ UCG评分:-

多机种 Winning Eleven Playmaker 2014 - 苍き侍の挑战 | 日版 | 5月22日
Konami | 体育 | 对应机种为PS3、3DS

由于授权等一系列问题,作为《职业进化足球2014》特别篇的"蓝色武士的挑战"在球队完整性以及球员人物建模方面依旧惨不忍睹。游戏在原作的基础上增加了日本队挑战模式,新引擎的加入令球员的盘带动作更加丰富,但相应的BUG也是层出不穷。值得一提的是本作收录了亚冠模式,对于国内玩家颇具吸引力。虽然游戏也有PSP版,但却在游戏内容上略有缩水。游戏在帧数方面比起《职业进化足球2014》略有提升,精彩回放和自由欣赏慢镜头的优化也有所加强,不过代价却是牺牲了多方位旋转移动的功能。球员肢体拉扯碰撞的动作非常明显,惯性依然成为困扰玩家的一大难题。[文:乐小游]

出包王女Darkness 战斗狂欢

★ UCG评分:–

PSV | To LOVEる–とらぶる–ダークネス バトルエクスタシー | 日版 | 5月22日
FuRyu | 动作 | 无对应周边

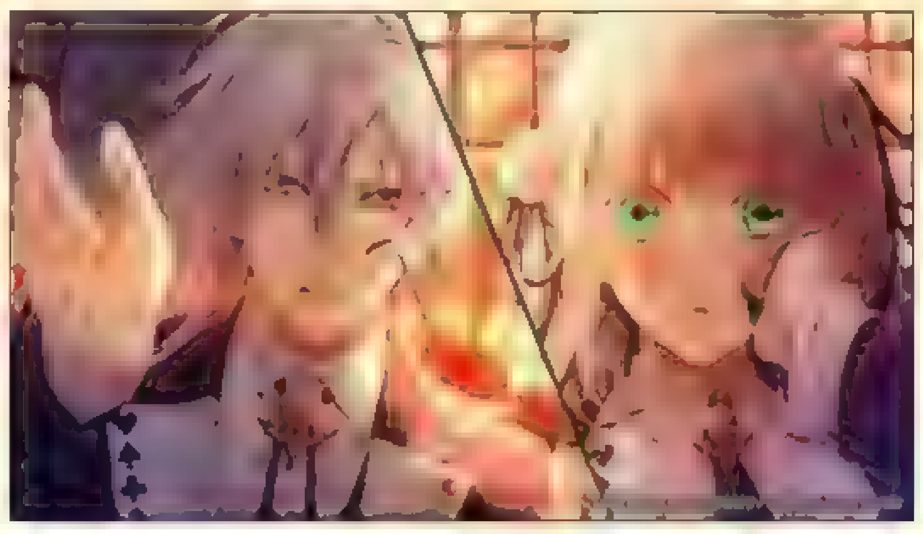
由漫画家矢吹健太郎的笔下名作《出包王女》改编的动作游戏。由于原作就是以打“擦边球”为卖点，加上本作由《闪乱神乐》的开发组负责开发，因此本作也顺理成章地成为了一款绅士游戏。游戏中玩家将会扮演男主角结城梨斗，在异世界与各种异形的敌人战斗，他能够使用各种各样搞怪的武器，比如巨大的串烧、冰棍针筒枪等等，系统类似于无双。此外，还有与女角色们甜蜜生活的日常部分，剧情中还有不少“福利”画面。达成特定条件之后还可以进入触摸模式，该模式下可以通过触摸屏“爱抚”她们提升好感度。不过提醒大家千万不要带在公众场合玩，否则名誉受损本刊恕不负责（笑）。[文 :宇宙人]

失忆症 世界

★★ UCG评分:–

PSV | Amnesia World | 日版 | 5月22日
Idea Factory | 文字冒险 | 无对应周边

2014 年对于 Otomate 来说是充满了变化的一年，在这一年里，他们将市场重心从 PSP 彻底转移到了 PSV 上，为了表明 Otomate 的决心，他们将大人气的“《失忆症》系列”新作《失忆症 世界》选择在 PSV 进行发售。“《失忆症》系列”的最大卖点就是平行世界设定，资料片性质的本作更是活用了这一设定，讲述主角与青年精灵 NOVA 相遇之后所引起的一连串故事，本作的剧情分成好几个模式，其中有以小游戏为主的学园模式、以侦探事件为主的侦探模式以及以音乐游戏为主的音乐模式等等，让各位玩家在谈恋爱之余还能享受一下各种类型游戏方式带来的乐趣。[文 :秋沙雨]



看门狗

★★★★ UCG评分:23

多机种 | Watch Dogs | 美版 | 5月27日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应机种为X360、XOne、PS4、Wii U

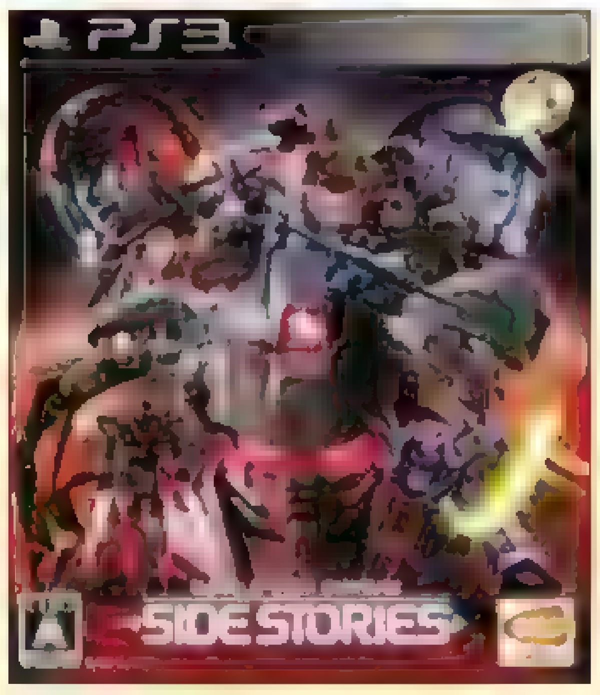
育碧出品的一款沙箱题材游戏，以黑客为主题的世界观让人眼前一亮。在游戏中，玩家所扮演的主角在同伴的帮助下入侵了 ctos 系统，因此只要利用手机就可以简单地实现爆炸、停电、控制障碍、窃取情报等操作，让整座芝加哥尽在掌握之中，可以说是以往沙箱游戏中都不曾有过的新奇体验。我们可以引爆电箱阻止对方逃走，还可以在受到敌人追击时升起路障阻挡其前进，甚至在大街上闲逛时，还可以入侵路人的手机，去探究他们背后的故事。通过这种方式，玩家与整个城市的互动达到了前所未有的高度，让沙箱游戏的体验更有代入感。不过这种新奇的表现方式到后期显得过于公式化，变化也不够多，一旦新鲜感褪去后就显得有些无趣。“黑客”这一带有神秘色彩的元素，无疑让本作的剧情更具吸引力。育碧将黑客团体的对抗、亲人友人与情人间的情感纠葛、以及藏于城市阴暗面的幕后黑手等元素融合在一起，力求呈现出具有神秘感却又不失人情味的故事。不过剧情走向到了后期显得过于故弄玄虚，故事高潮部分的设计也不甚高明，很难引起玩家的共鸣。尤其是在数量众多但模式重复的任务中，剧情上的弱点更加明显。值得称道的是，游戏的网战部分设计的相当不错，黑客之间的对抗除了要有技术外，更是脑力的对决，成功入侵后的快感不言而喻。不过成功的设计也依然没有逃脱出类型单一的命运，耐玩度稍显不足。本作中文版在 6 月 26 日发售。[文 :哪尼]

▶利用无所不能的手机，轻松取得各种各样的情报，做一名合格的黑客。

机动战士高达 外传合集

★★★ UCG评分:16

PS3 | 機動戦士ガンダム サイドストーリーズ | 日版 | 5月29日
BNGI | 动作 | 无对应周边



本作是一部高清复刻性质的作品集，收录了 PS2 平台上以 UC 纪年为背景的 6 部“《机动战士高达外传》系列”游戏剧本，当中就包括了人气较高的《机动战士高达外传 蓝色命运》等作，除此之外本作还新加入了 1 部剧本《机动战士高达外传 Missing Link》，玩家在该剧本里可以从联邦军和吉翁军两种视角来体验剧情。原本 PS2 平台各作的《机动战士高达 外传》操作系统都有些不同，不过在本作《外传合集》里所有作品的战斗系统都以新加入的《Missing Link》为基准。在 VR 任务模式里玩家还可以自由编辑自己的部队来与敌人进行战斗。[文 :秋沙雨]

阿尔卡娜之心LOVE MAX

★★★ UCG评分:–

多机种 | アルカナハート3 LOVE MAX | 日版 | 5月29日
Arc System Works | 格斗 | 对应机种为PS3、PSV

本作是 2013 年推出的街机作品《阿尔卡娜之心 3 LOVE MAX》的家用机强化移植版，在游戏中玩家将操作圣女以及圣灵进行对战，并通过不同的排列组合创造出无限的操作可能。游戏收录了原作大受好评的三种全新模式，生存得分战要求玩家尽己所能进行车轮战，残余体力会留到下一个回合。时间挑战则需要挑战在最短时间内击倒敌人，越往后的敌人越强。试炼模式则需要玩家完成系统预设的课题，获得金银铜三种不同的评价。家用机版独家收录了名为“后传”的故事模式，以新的视点探索圣女们的故事，从而更接近事件的真相。而新增的“回忆篇”短篇故事也让玩家增添了重复游戏的动力。[文 :伽蓝]

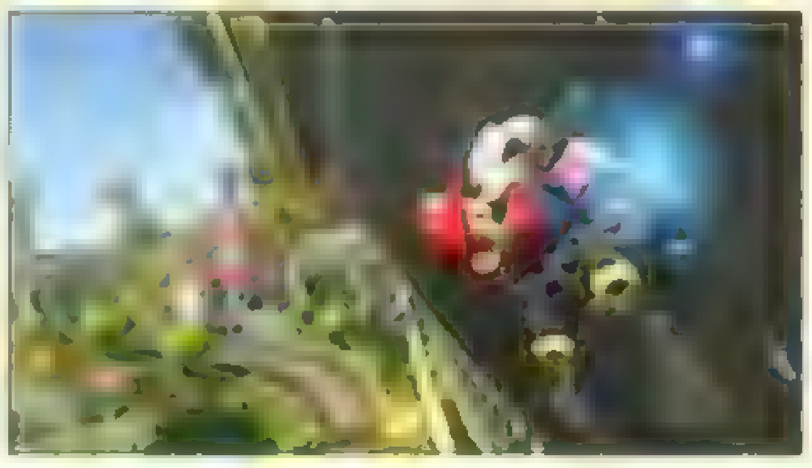
UCG ANNUAL 2014

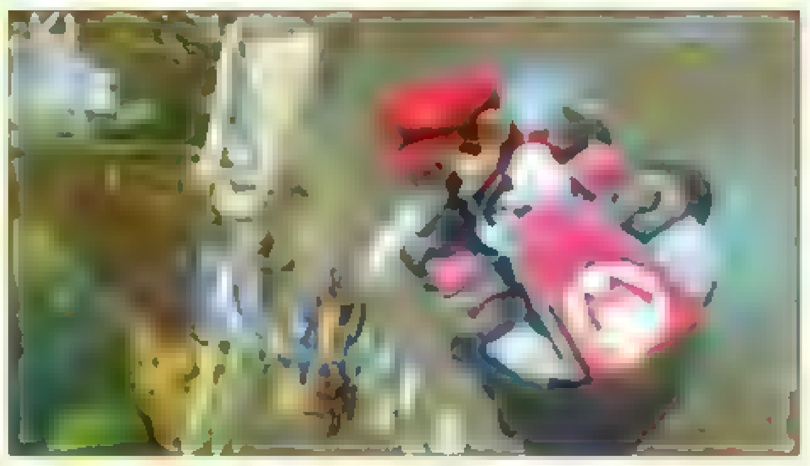
马里奥赛车8

WII U ｜ マリオカート8 ｜ 日版 ｜ 5月29日 ｜ ★★★★ UCG评分:25

Nintendo ｜ 竞速 ｜ 对应amiibo

风靡全球，老少皆宜的“《马里奥赛车》系列”最新作，本作是系列首次登陆高清家用机平台的作品，凭借 Wii U 更强大的机能，游戏也发生了巨大的变化。首先是赛道，本作的赛道不再局限于一个平面上面，而是变成了立体空间赛道。玩家驾驶的车也不再是普通的赛车，而是配备了反重力轮子的赛车，可以在这些立体的赛道上面飞檐走壁，与其他对手进行梦幻般的竞速对决。但游戏变化的同时，也基本保留了我们熟悉的系统，简单而且容易上手，基本玩法没有太大变化。玩家在赛道上还可以拿到各种道具干扰对手，比如经典的龟壳、星星、香蕉皮、子弹头等等，而且获得道具的概率会随着玩家的排位而变化调整，排位越靠前的玩家越难拿到好的道具，而靠后的玩家很容易可以拿到非常实用的霸道道具，因此比赛有更多变数，不到最后都不知道谁能获胜。另外，对战模式也依然保留下来，该模式下玩家车上会绑着三个气球，利用道具可以破坏对方的气球并得分，最终得分最多的玩家获胜。





跟以往一样，本作的竞标赛模式一共收录了 8 组赛道，每组 4 条。其中有 4 组是系列的经典赛道，4 组全新。单机模式支持本地最多 4 人分屏对战，而连接网络之后可以跟世界各地的玩家进行多达 12 人的竞速赛。更强大的是，一台 Wii U 可以让两位玩家以左右分屏的方式同时连接到网络进行线上比赛，实乃轻松悠闲的佳作。[文：宇宙人]

▶除了角色，用不同零件组出来的车性能也截然不同

超女神信仰 激神黑之心

PSV ｜ 超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート ｜ 日版 ｜ 5月29日 ｜ ★★ UCG评分:-

Compile Heart ｜ 策略角色扮演 ｜ 无对应周边

“《海王星》系列”的外传游戏，这部作品最初是在官网举行人气投票，从系列中选出了人气最高的角色，之后以该角色为主角开发的作品。于是，PS3 萌娘化角色诺娃尔成功夺魁并成为了本作主角了。跟正传不一样的是，本作的游戏类型是一款策略角色扮演，并且由创作过不少该类型佳作的 Sting 开发。除了有众多经典的拟人化角色登场之外，还有“三国无双”、“MGS”知名游戏系列的拟人化角色登场。角色在互相邻接状态下使用技能可获得 LP 值，LP 能用于发动华丽的“超必杀技”以及让女神系角色“女神化”，解放真正的实力。类似这种鼓励抱团进攻的系统是本作的特别之处。[文：宇宙人]

2014年度十佳游

- 泰坦天降
- 龙之世纪 宗教审判
- 任天堂全明星大乱斗 for Wii U
- 马里奥赛车 8
- 日落城狂欢
- 舞蹈中心 聚光灯
- 边境之地传说
- 植物大战僵尸 花园战争
- 极限竞速 地平线 2
- 无名英雄 再来者

2014 年因为工作重心和个人爱好方向有所变化，所以玩的游戏——尤其是掌机游戏数量不及往年多，所以今年入选个人十佳的游戏仔细一数，还真是半个掌机游戏都没有，虽然也有我个人选择倾向的问题，但移动端对掌机带来的冲击还是可见一斑。不过总体对于自己今年的最佳游戏分布，我感觉还是挺满意的，独占、跨平台、体感、乱斗、RPG、FPS、体感、竞速、AVG 和沙箱等等主流类型一个不缺，也算全主流机种有覆盖，的确可以算是玩尽正 GAME 的一年。

六月 JUN

6月10日 全球最大的游戏展会 E3 2014 在美国洛杉矶召开，包括玩家、媒体以及业内专业人士在内参展人数达 4.89 万人，再创历史新高。

6月10日 ESA 总裁迈克尔 D·加拉格尔在采访中表示，明年 E3 有可能更换举办地。目前 2015 年 E3 依然“暂定”于洛杉矶会展中心举办。

6月10日 微软在北京时间凌晨 0 点 30 分举行了发布会，整场发布会几乎不谈政策，全游戏为中心，展出了海量高水准作品，其中不乏《日落城狂欢》等 XOne 独占作品影像。

6月10日 索尼在北京时间上午 9 点召开发布会，《未知海域 4》等大作首度公开。

6月11日 任天堂与 2013 年一样继续以网络发布会取代传统的发布会，于凌晨 0 时举行，会上公开了 Wii U 版《塞尔达传说》等大作影像，以及展示了全新的 amiibo 玩具功能。

6月21日 索尼召开股东大会，面对 7 年 6 度亏损的困境，平井一夫表示将对集团进行结构性改革。

6月23日 据德国媒体报道，Crytek 目前正遭遇严峻的财务危机，旗下多家工作室发不出工资，大批核心成员离职。

6月24日 岩田聪因肿瘤住院治疗，所幸手术十分顺利。

6月27日 任天堂召开股东大会，岩田聪虽然因健康问题而缺席，但是仍然顺利连任社长之位。

谋杀 灵魂嫌疑犯

★★★ UCG评分:18

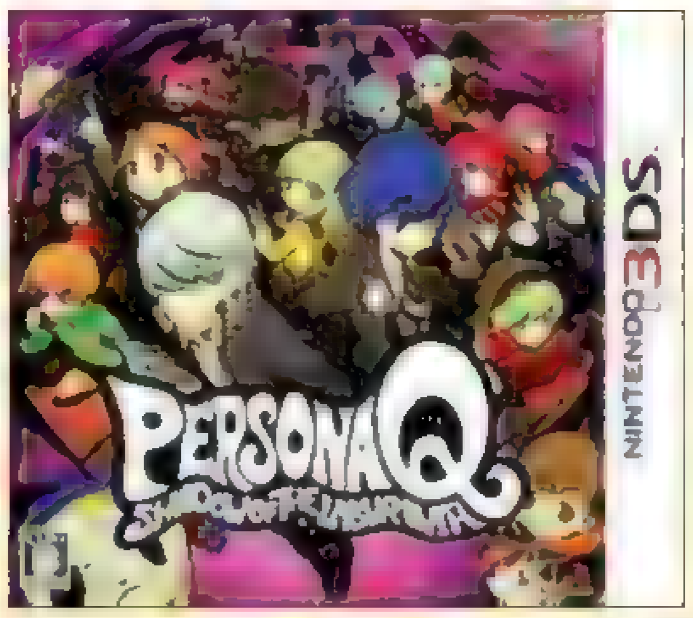
多机种 Murdered: Soul Suspect | 美版 | 6月3日
Square Enix | 动作冒险 | 对应机种为PS3、PS4、X360、XOne

一款设定新奇的推理破案游戏，并夹杂着少量动作要素。玩家扮演私家侦探罗南·奥康纳(Ronan O'Connor)，在追查杀害自己妻子的凶手时被神秘的死铃杀手谋杀。但罗南死后变成了可以自由行动的灵魂状态，而且拥有多种超能力。玩家可以利用罗南的超能力使出复原、摧毁、传送、附身、控制思维等行动，让单调的解谜过程变得妙趣横生。在冒险的过程还会遇到吸食灵魂的恶魔，这又让游戏具有了一定的动作要素。游戏的推理过程比较简单，除了提示完备之外，也允许玩家反复重试。游戏的流程不长，不过有大量收集要素，对游戏的世界观设定起到了补充作用。[文:纱迦]

女神异闻录Q 暗影迷宫

★★★★ UCG评分:24

3DS ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス | 日版 | 6月5日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边

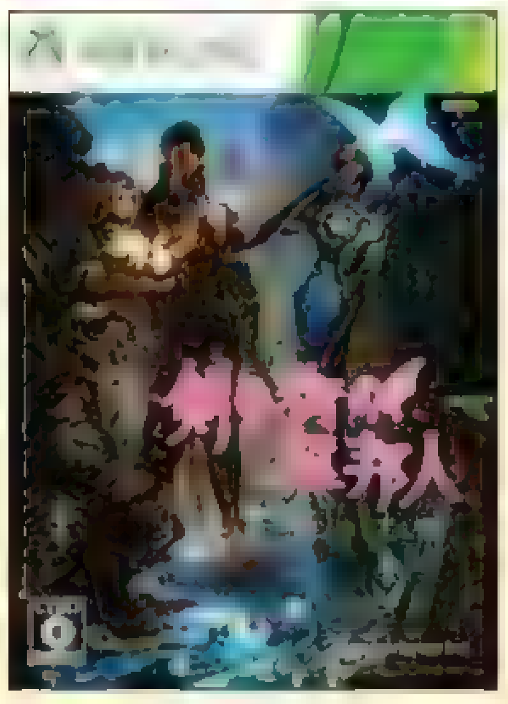


《女神异闻录Q 暗影迷宫》是一款强调“融合”的作品。首先游戏融合了《女神异闻录3》与《女神异闻录4》两个作品中的所有角色，玩家可以自由搭配出自己喜欢的阵容，展开全新的故事和冒险。而游戏在系统上则融合了《女神异闻录》与《世界树迷宫》两大系列的精髓，既有前者的Persona召唤、合体攻击等元素，也包含了后者经典的迷宫探索。除此之外，本作的一大亮点是新引入的“副人格系统”，原本只有主角能自由更换Persona，然而在本作中，所有角色都能随意召唤出不同的Persona，这也让战斗系统的自由度及可挖掘性得到进一步的强化。[文:哪尼]

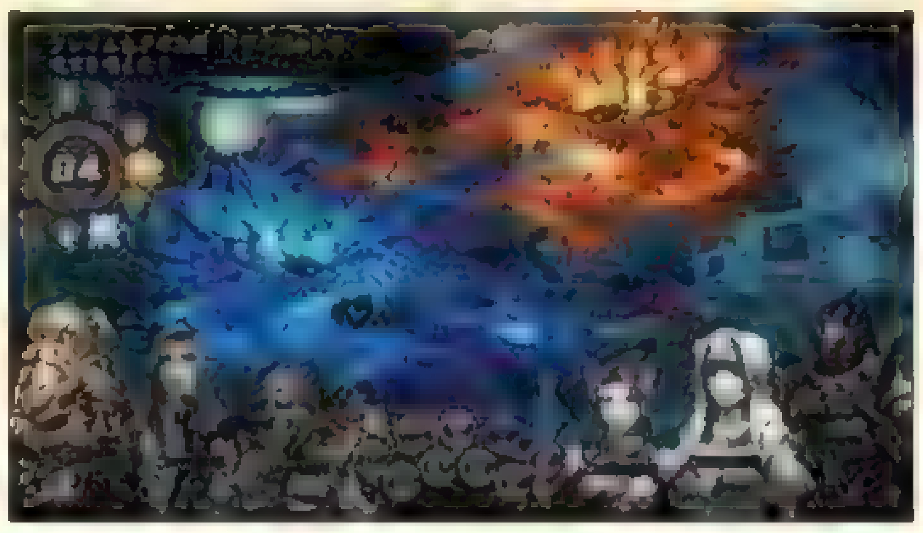
剑之街的异邦人 白之王宫

★★ UCG评分:21

X360 剣の街の異邦人 ~白の王宮~ | 日版 | 6月5日
Experience | 角色扮演 | 无对应周边



由Experience推出的原创第一人称迷宫RPG游戏，采用了精美而充满幻想气息的原画以及史诗风格的BGM是本作的一大特色。玩家扮演的一名误入了剑之街的冒险者，为了寻找回去现实世界的方法而战斗。玩家队伍全部由自定义角色构成，可以自由设定角色的性别、种族、职业等，最多可以创建16名角色，而队伍则由6人构成。虽然游戏类型非常传统但难度颇高，非常考验玩家不同的职业和技能配搭。另外，本作的另一个版本《黑之宫殿》将会在2015年初发售，平台为PSV。两个版本区别在于迷宫内遇到的“血统种”敌人变化，以及通关之后的结局和隐藏迷宫变化。[文:宇宙人]

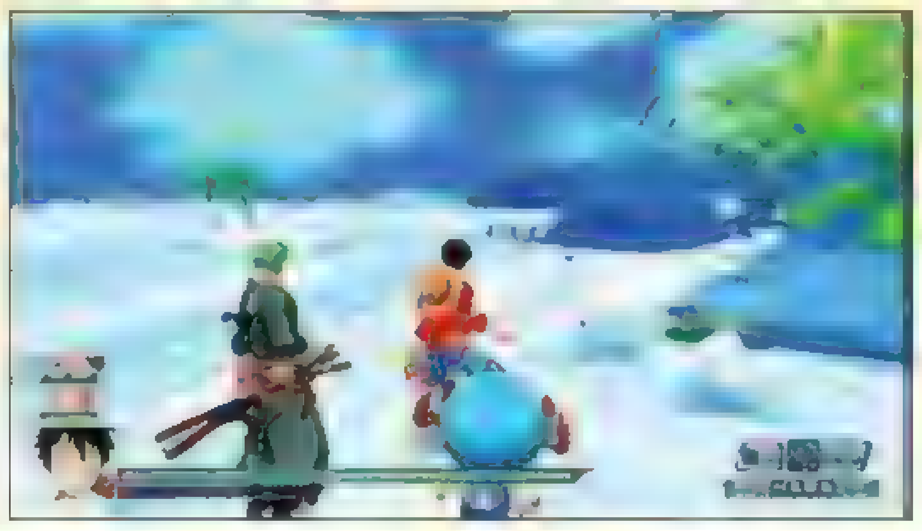


海贼王 无尽世界 红

★★★ UCG评分:22

多机种 ワンピース アンリミテッドワールド R | 日版 | 6月12日
BNGI | 动作 | 对应机种为PS3、Wii U、PSV

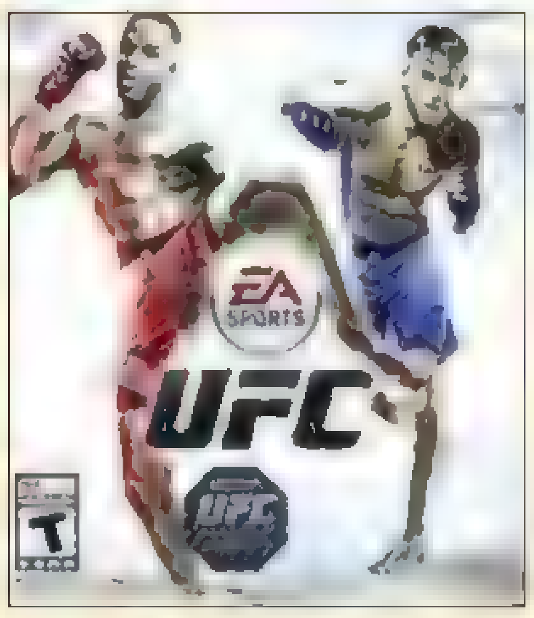
本作的剧情是建立在原作基础上进行重新制作的，除了漫画中登场的众多经典角色外还有尾田荣一郎亲自操刀设计的原创人物。故事讲述了草帽一伙在航海的旅途中，结识了一只拥有“在树叶上画出的东西便会成真”的神奇能力的狸猫，进而触发了全新的冒险旅程。游戏的战斗系统虽然没有“《海贼无双》系列”割草般的爽快感，敌人的血量也较高，但攻击时良好的打击手感使得战斗变得十分有趣。路飞等人经典的技能招式也都最大程度地得到还原，角色固有的特殊技能也比较实用。而合体招式以及必杀技也是将热血程度推向高峰的关键因素。本作中文版在7月3日发售。[文:乐小游]



EA 终极格斗冠军赛

★★★ UCG评分:-

多机种 EA SPORTS UFC | 美版 | 6月17日
EA | 体育 | 对应机种为PS4、XOne



《EA终极格斗冠军赛》是首款登陆本世代平台的综合格斗主题游戏，游戏采用了EA自家的“EA SPORTS IGNITE”技术，务求真实地呈现格斗家的每一个攻击动作，并加入了计算躯体变形的物理系统，格斗家双方在对战中的肌肉绷紧以及皮肤变色都能很好地表现出来，新的脸部建模技术也让人称道。本作的一大特色在于地面战的革新，创造出了能展现降伏策略以及控制的战斗，因此地面战对关节技的利用往往成为致胜的关键。值得一提的是，以Pro Difficulty难度通过生涯模式就能解锁被誉为“综合格斗之父”的李小龙，凭借新主机的机能，这位家喻户晓的传奇武术家得到了近乎完美的还原。[文:伽蓝]

声优大师

★ UCG评分:18

PS3 CV~キャスティングボイス~ | 日版 | 6月19日
BNGI | 模拟育成 | 对应USB麦克风

《声优大师》是一款以培养声优为卖点的模拟养成游戏，目的是让玩家们了解声优这一项事业的幕后艰辛以及让人对声优们的演技有一个更充分的认识。本作共有45位知名声优参演，收录100部以上的台本，在游戏发售后还陆续免费配信了“《传说》系列”等BNGI旗下知名作品的台本。本作的操作简单，但是游戏方式过于模式化让游戏的趣味性无法得到提高。本作对于玩家的最大乐趣就在于欣赏声优们的精彩演技，同一位声优在饰演不同的角色时的声线变化之大是令仍难以想象的。而对于“《传说》系列”的粉丝们来说，本作的最大乐趣恐怕就是玩系列各作的声优梗吧。[文:秋沙雨]

变形金刚 暗火燎原

★★ UCG评分:18

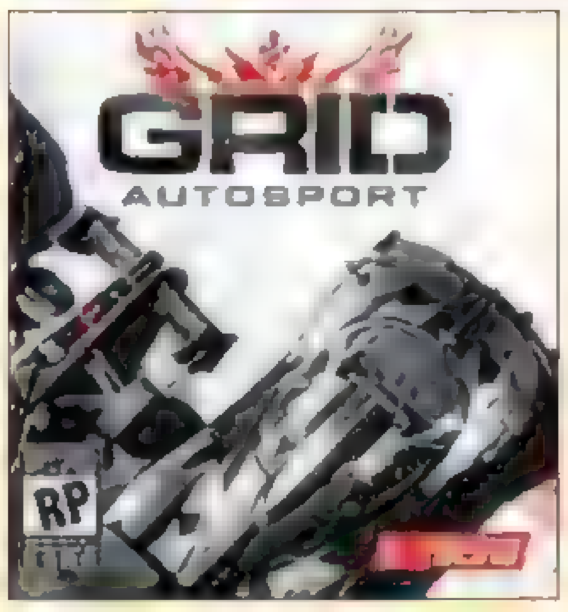
多机种 | Transformers: Rise of the Dark Spark | 美版 | 6月24日
Activision | 动作射击 | 对应机种为PS4、PS3、XOne、X360、Wii U

《变形金刚 暗火燎原》是一款由 Activision 发行的动作射击游戏。游戏剧情发生在电影《变形金刚 4 绝迹重生》之后，并与游戏版的塞伯坦世界的故事线相交，讲述汽车人和霸天虎为夺取暗火而展开激战。原作中的多名人气角色都会在游戏登场并供玩家使用，除此之外本作还有多达 20 种各具特色的武器可供玩家选择。除了单人模式外，游戏还有在线合作模式。在该模式中，包括汽车人和霸天虎两个阵营的总共 44 个角色齐聚一堂，部分角色还是以初期动画的 G1 形象登场，着实能让原作粉丝感动不已。玩家可以从中选择一个角色，和最多 3 名玩家在 8 张不同的地图里合作，一起对抗 15 波会逐渐变强的敌人。[文 :时雨]

极速房车赛 赛车运动

★★ UCG评分:23

多机种 | Grid Autosport | 美版 | 6月24日
Codemasters | 竞速 | 对应机种为PS3、X360



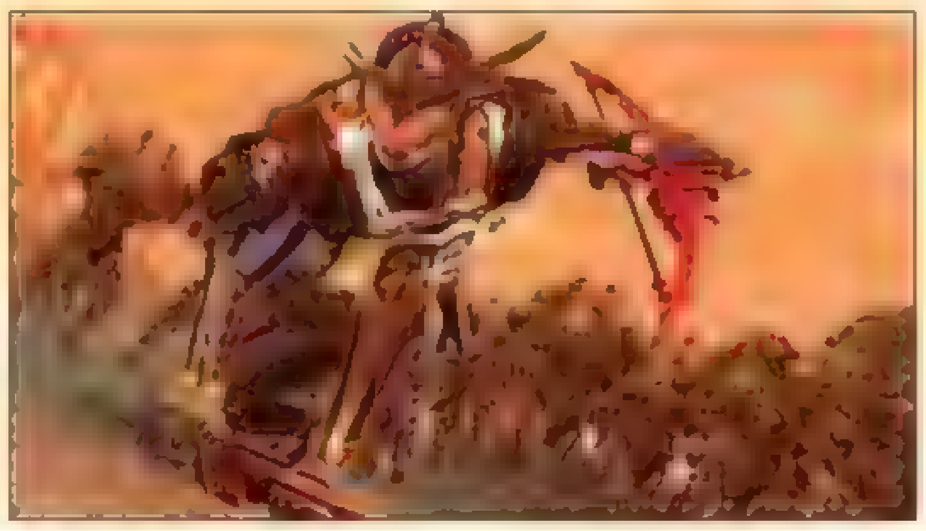
《极速房车赛 赛车运动》是 Codemasters 开发的“《极速房车赛》系列”新作。和系列前两作一样，玩家会扮演一名赛车手通过比赛积累经验，进而解锁新赛车和新比赛。游戏的比赛分为锦标赛、耐力赛、印地赛车、漂移赛和街道赛五种。游戏中总共有超过 100 辆的赛车可供玩家选择，玩家需要根据比赛类型的不同来选择相应的赛车进行比赛。除了数量众多的赛车之外，赛道的数量也十分庞大。玩家能驾驶着自己的赛车在世界 22 个不同地区总共超过 100 条的赛道上奔驰。本作在难度设置上也相当人性化，新手可以开启辅助系统来体验竞速的快感，当熟悉游戏后再关闭调整系统以感受本作带来的真实驾驶体验。[文 :时雨]

假面骑士 穿越战争 Ⅱ

★★ UCG评分:18

多机种 | 仮面ライダー バトライド・ウォーII | 日版 | 6月26日
BNGI | 动作 | 对应机种为PS3、Wii U

本作是于去年推出的《假面骑士 穿越战争》的续作，延续了前作“无双”式玩法的基本系统，并在此基础上进行了诸多改良。游戏讲述了不同于前作的全新故事，除了收录了前作已经登场的各部《假面骑士》中的角色以外，系列最新的特摄作品《假面骑士铠武》中的人气角色也在本作中登场。与着重于表现各作 TV 版中名场面的前作不同，本作收录了来自各大《假面骑士》剧场版中的名场面。值得一提的是，只在剧场版中登场过的各假面骑士的究极形态也被收录在本作之中，当然各种魄力十足的必杀技也得到了完美还原，绝对会让“《假面骑士》系列”的粉丝们感动不已。[文 :乙太]



2014年度十佳

* 排名分先后

- 日暮城狂欢
- 泰坦天降
- 使命召唤 先进战争
- 孤岛惊魂 4
- 龙之世纪 宗教审判
- 勇敢的心 世界大战
- 墨西哥英雄大冒险 加强版
- 终极街头霸王Ⅳ
- 罪恶装备 Xrd SIGN
- 潜龙谍影Ⅴ 原爆点

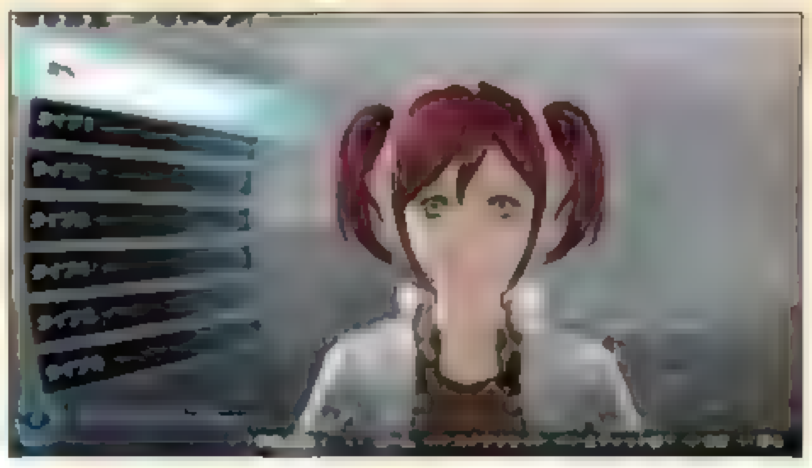
以上 10 个游戏基本上就是我全年认真玩的游戏，不算不知道，一看才发现自己前几名几乎全是打枪或是和射击有关的，看来还是突突突比较对我胃口。榜单中比较让我惊喜的是《勇敢的心》以及《墨西哥英雄大冒险 加强版》两个下载游戏，看来以前自己比较忽视下载游戏是一个不小的错误。《罪恶装备 Xrd SIGN》让我看到了以后格斗游戏的方向，而且自带延迟调整的网战让人叫绝。榜单最后一位纯属凑数，因为感觉还没玩，就已经通关了……

自由战争

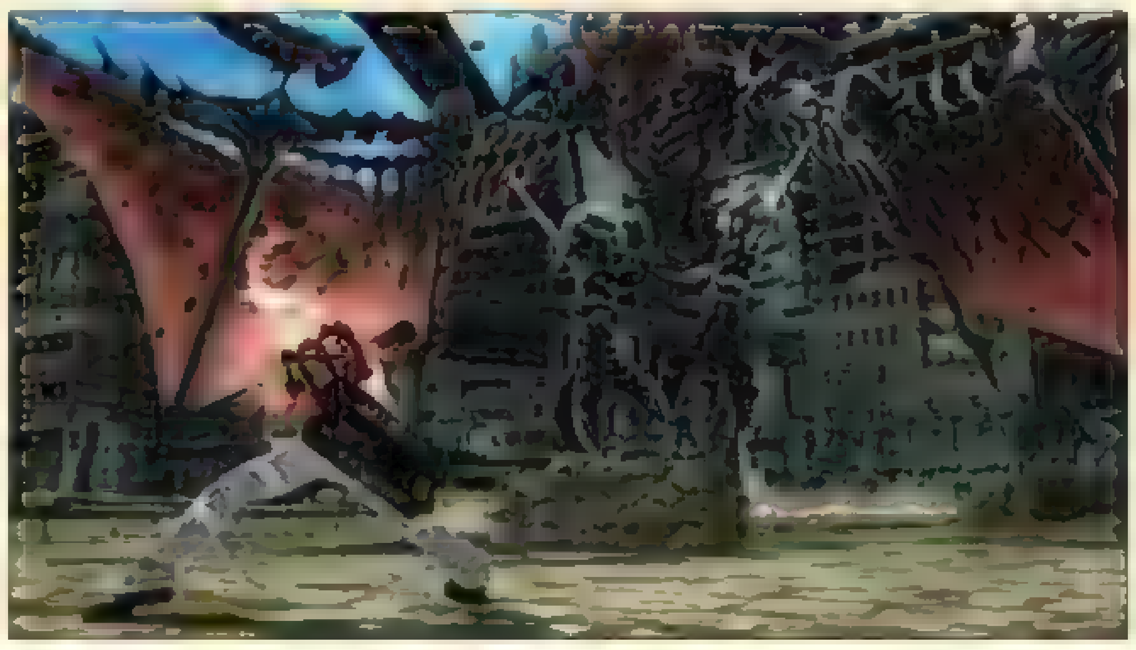
★★★ UCG评分:24

PSV | Freedom Wars | 日版 | 6月26日
SCE | 动作 | 无对应周边

由 SCE 日本工作室与另外两家日本开发商联手打造的原创共斗类新作，游戏采用了近未来的世界观设定，令人耳目一新。《自由战争》所呈现出的战斗系统，在思路上与传统的的共斗狩猎类游戏有着较大的区别。除了依然有互相协作共同挑战强敌的任务外，还引入了更多强调玩家间对抗的模式，比如目标争夺战、据点战以及不同地区间的入侵和资源掠夺战等等，进一步拓宽了游戏体验。武器方面则是打破了单一种类武器的限制，玩家每次可以携带两把武器在战斗中自由切换，而且不限制种类。荆棘操作则是《自由战争》的一大亮点，除了可以用作快速移动的手段外，还能够充当束缚、防御和回复道具，使用范围相当广泛。



不过本作也有不少不尽人意之处，主要体现在剧情和怪物的种类上。剧情方面在一段激动人心的展开后却最终走向毫无逻辑可言的结局，实在令人始料未及。而怪物方面，人工掠夺者看似种类不少，实际上无论是外观还是行动方式，几乎是千篇一律。动物形态的天狱掠夺者倒是颇有设计感，但从头到尾算下来也就只有 4 个种类，就算是一款原创新作，这样的数量也难以令人满意。并且游戏的中后期充斥着大量不合理的车轮战任务，难免让人感到审美疲劳。但无论如何，《自由战争》都是一款很有野心的作品。它并不拘泥于既有作品所设定的好的条条框框，而是在快节奏的复活、立体的移动形式等方面做出了自己的特色 [文：哪尼]



▶“荆棘”在游戏中有着多种多样的用法，除了基本加速移动外，最常见的用途就是束缚并放倒敌人。

少女与战车 战车道的极致

★★ UCG评分:-

PSV | ガールズ&パンツァー 战车道、极めます! | 日版 | 6月26日
BNGI | 动作 | 无对应周边

《少女与战车》是2012年年末热播的动画，故事世界观是一个将驾驶战车的技艺称为“战车道”，并与传统花道、茶道并列为大和抚子三大技艺的时代。代表不同学校的少女们为了争夺全国战车道大会的冠军，驾驶各式各样的战车展开激战的故事。而玩家所代表的就是动画女主角西住美穗所在的县立大洗女子学园。游戏中参战的战车总数超过30辆，动画中出现的学院和角色全部都有收录，玩家既可以操作“西住军神”的小队的挑战其他高手，也可以操纵同校的其他小队，从不同的视角去体验原作的战役，还可以在自由对战模式中选择不同学校的战车，组建属于自己的车队进行对战。[文:宁宙人]

太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险

★★★★ UCG评分:25

3DS | 太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险 | 日版 | 6月26日
BNGI | 音乐 | 无对应周边

“《太鼓之达人》系列”登录3DS平台的第二部作品，本作以时空冒险为主题，并在音乐游戏中融合了RPG及怪兽养成元素，玩家所扮演的咚酱与咔酱可以在多个不同的时代和国度中来回穿梭展开冒险，并将太鼓的演奏化为力量，逐步收集、组建和培养属于自己的怪兽队伍，最终阻止坏人们的阴谋，保护时空和平。值得一提的是，游戏中所有的冒险世界都以3D建模的形式呈现，玩家可以自由地在其中闲逛、冒险、遇敌战斗，整体感觉令人耳目一新，配合怪兽培养系统，就算把它当成一款养成类的RPG来玩也完全没有问题！而本作的曲目阵容同样令人满意，新曲还通过DLC的方式持续追加。[文:哪尼]

七月 JUL

7月1日 E3组委会公布2014 E3游戏批评家大奖，2K Games的《进化》获得最高奖项在内的4项大奖，成为最大赢家。

7月1日 索尼成立SONY Visual Products，正式将连年亏损的电视机业务剥离。

7月10日 第十届中国国际动漫游戏博览会（CCG）开幕，百视通与微软召开新闻发布会，公布了国行Xbox One的详情，并宣布成立国内首个“家庭游戏产业联盟”，已有12家知名企业加盟。

7月14日 全球最大规模格斗游戏大赛EVO 2014盛大举办，BNGI公布了《铁拳7》。

7月15日 财经媒体报道微软将启动大裁员计划，游戏部门受收到波及。

7月17日 微软宣布将裁员1.8万人，其中1.25万人为原诺基亚员工，Xbox娱乐工作室将关闭。

7月17日 Koei Tecmo举办新闻发布会，正式公开了Wii U的《零 濡鸦之巫女》。

7月18日 id Software举办QuakeCon 2014展会，正式公布《毁灭战士》最新作。

7月23日 微软公布季度财报，Xbox One与X360的总出货量仅为110万台，不过游戏部门收入大增。

7月29日 EA公布EA Access服务，每月仅需5美元即可畅玩指定的任何游戏，并有多项特权。

7月30日 任天堂公布第一财季财报，继续亏损99亿日元，不过Wii U销量同比大幅提升。

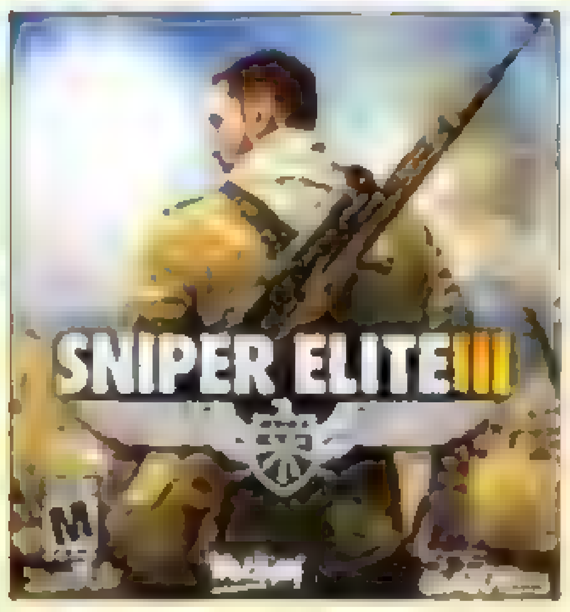
7月30日 微软在ChinaJoy期间召开新闻发布会，正式公布Xbox One国行版的售价与发售时间，普通版3699元，Kinect版4299元。

7月31日 ChinaJoy2014在上海开幕，这是CJ历史上首次有两大新主机同场对决，PS4与Xbox One的同时参战可以说是本届展会最大亮点。

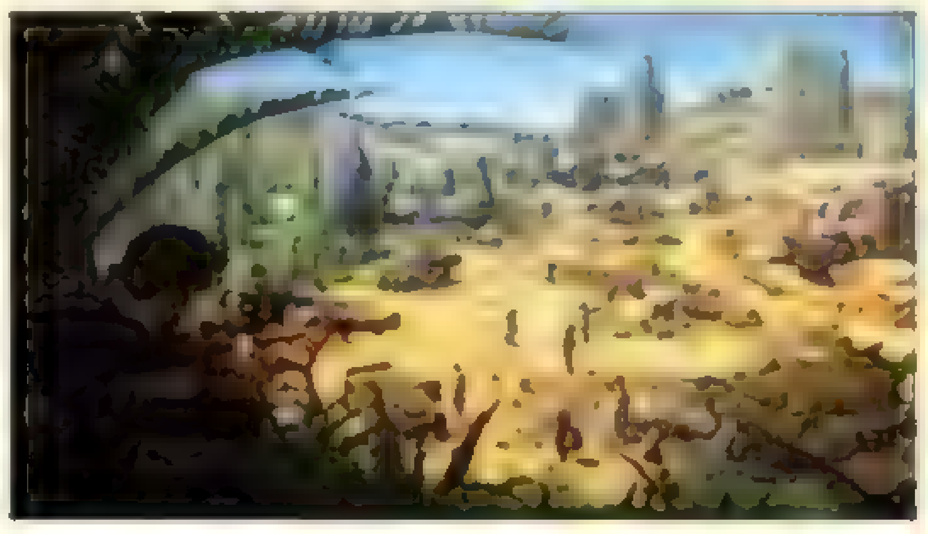
狙击精英Ⅲ

★★★ UCG评分:22

多机种 | Sniper Elite Ⅲ | 美版 | 7月1日
505 Games | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3、XOne、PS4



来到系列正统第三作，《狙击精英Ⅲ》把玩家带到了干燥炎热的北非战场，在第二次世界大战中的加查拉战役里，玩家要扮演精英狙击手Karl Fairburne，身负一项重要的暗杀任务。你需要在这片土地上帮助英军作战，并一步步发现自己任务目标中所暗含的真相。游戏的最大特点仍然是写实而冲击力十足的狙杀特写，狙击枪子弹在对敌人造成必杀一击时会出现中弹部位的局部透视，让玩家能够清晰看到自己的射击对人体所带来的破坏力，虽然重口但也刺激度十足。游戏本身不强调正面冲突，潜行并利用环境来发动狙击是最佳选择，合理地安排狙击位置并利用环境就可以神不知鬼不觉地狙杀敌人。[文:稀饭]



2014年度十佳游戏

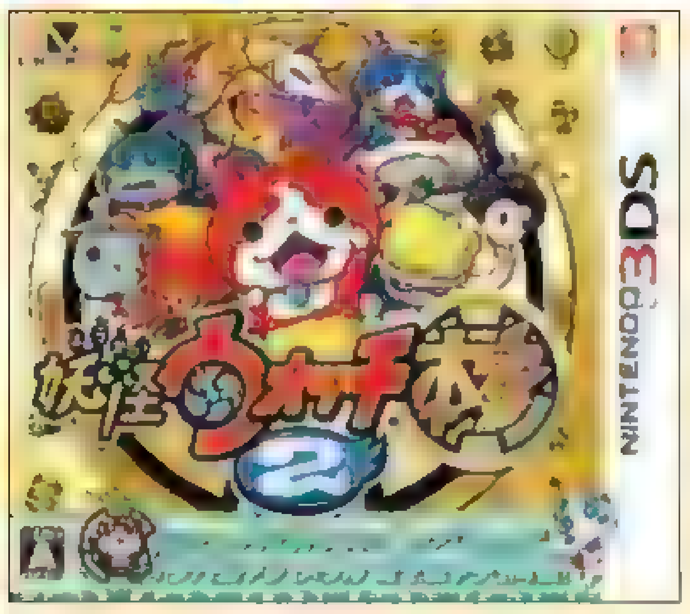
- 初音未来 歌姬计划 F 2nd
- 歌组575
- 无名英雄 再来者
- 无名英雄 霓光初现
- 跨越俺的尸体前进吧2
- 暗魂献祭 三角势力
- 自由战争
- 怪物猎人4G
- 魅影破坏者
- 晶剑

年度感言 赶在2014年底入手了PS4，因此《无名英雄 再来者》与《无名英雄 霓光初现》得以上榜。从开放世界的角度来看，两部作品或许都还存在不足，不过它们在画面、叙事、战斗等各方面取得了一个不错的平衡点，因此也是我2014年玩得最开心两部作品。剩下上榜的作品里，毫不意外地又有一半是音游+共斗，本来还想写上三白金的《LoveLive！学院偶像天堂》，不过最后实在没那个勇气。最后强烈推荐由X360平台移植至PSV的《魅影破坏者》，实在太好玩啦。

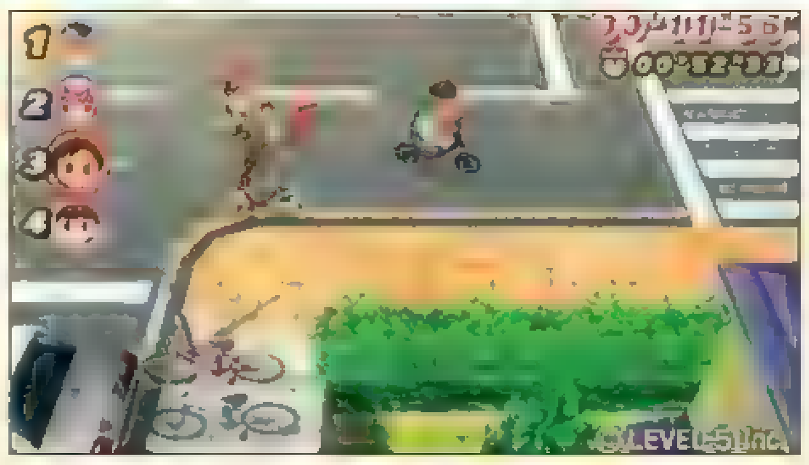
妖怪手表2 元祖·本家

★★★★ UCG评分:24

3DS | 妖怪ウォッチ2 元祖·本家 | Level-5 | 日版 7月10日 | 角色扮演 | 无对应周边



作为近两年日本游戏市场最大的黑马，“《妖怪手表》系列”凭借衍生产品和周边，带动游戏销量迅猛增长，包括随后推出的《妖怪手表2 真打》。虽然妖怪收集、育成、对战的要素让人联想起《口袋妖怪》，但是以日本传统鬼怪为题材的本作实质与其差异巨大。游戏的妖怪大多数以谐音命名，由它们的经历展开的故事充满了日式风趣。妖怪们的剧情对白幽默，个性突出。玩家在暑假的日常生活里探索市井，穿越时空的历程饱含童心。比如收集妖怪的时候就需要玩家时刻留意妖怪手表的探测器，在觉察到附近有妖怪的时候，会进入贩卖机、垃圾堆等等角落，用放大镜来扫描。游戏中还到处都设置了捉昆虫、钓鱼、解字谜等等小游戏，收集要素满载。此外，这次新增的“共斗”



合作模式中，玩家各自扮演一只妖怪打败 BOSS，也让人乐此不疲。

游戏以双版本的形式推出，各自拥有独占的特色妖怪，以及讲述元祖和本家妖怪族类的两条故事线。主人公为了夺回妖怪手表，借助妖怪同伴们的能力穿越数十年时空，在建立与妖怪之间的友谊的同时，逐渐揭开了妖怪手表诞生的秘密。本作沿用了前作转轮式的半自动战斗，攻击等普通的行动由系统自动进行，而玩家只负责旋转轮盘，在适当的时机按照简单的指令操作下屏完成小游戏，从而使出妖怪们的必杀技。极其容易上手，而后期还会有稀有怪物收集和合成要素，耐玩度十足。[文：初心者]

▶妖怪破坏者类似共斗游戏，玩家各控制一种妖怪对付 BOSS。

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

★★★ UCG评分:25

PS3 | シャリーのアトリエ ~黄昏の海の炼金术士~ | Gust | 日版 7月17日 | 角色扮演 | 无对应周边

“《工作室》系列”第16作，本作继续沿用了前两作的“黄昏”世界观，并继续采用了双主角形式，讲述两位同名为“夏莉”的女主角解决水源干涸问题的故事，部分前作的角色也会登场。之前一直沿用下来的日期系统被取消，改成了章节形式，令游戏过程更加自由。两位夏莉前期有一半章节流程是不同的，中后期所有角色会加入。调合系统依然复杂而有趣味性，战斗系统也朝着爽快的方向进一步强化。本作的战斗队伍采用了3人前锋3人后卫的形式，Burst 状态发动之后还可以使用华丽连续应援攻击。因此除了要调合出好的道具之外，在战斗中如何使用角色援护也成为了重要课题。[文：宇宙人]

高达Try AGE SP

★★ UCG评分:-

3DS | ガンダムトライエイジSP | BNGI | 日版 7月17日 | 桌面棋牌 | 无对应周边

本作移植自街机高人气高达主题卡牌类游戏，玩家们需要选择3张机体卡和3张机师卡组成小队进行战斗，特定的驾驶员和 MS 组和还可获得附加效果等奖励。3DS 的双屏完美还原了原作的操作方式，同时还针对掌机玩家新增了优化过的按键操作，另外 3DS 版还增加了图片鉴赏功能，玩家可以随时查看自己收集过的卡片及其详细内容，本作不仅支持本地联机对战，结合 3DS 的特殊机能还加入了擦肩通信对战。游戏中共收录超过160架机体、400种以上的任务，卡牌总数超过1400张，包括《机动战士高达 AGE》以及《机动战士高达 UC》等最新的人气作品均有收录。[文：梦叶]

跨越俺的尸体前进吧2

★★★ UCG评分:23

PSV | 俺の屍を越えてゆけ2 | SCE | 日版 7月17日 | 角色扮演 | 无对应周边

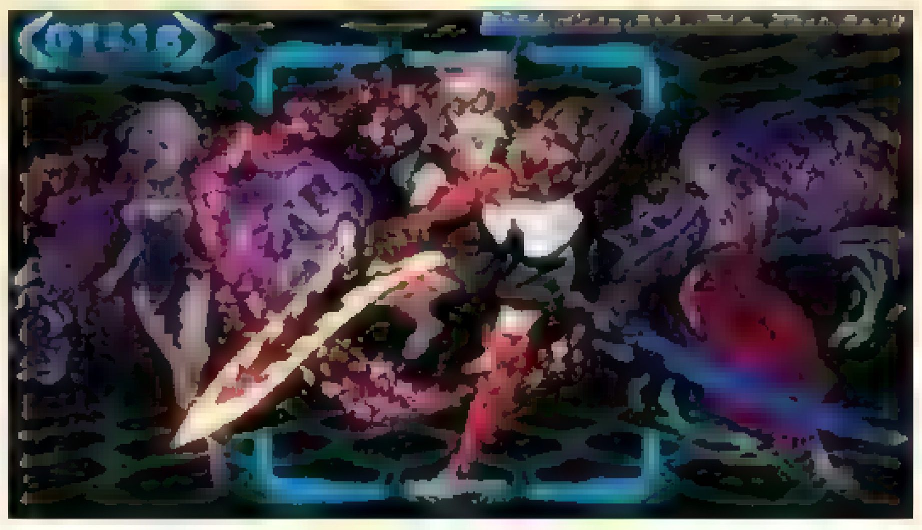
从 PS 到 PSV 平台，如果不算 PSP 上的重制版，那么《跨过我的尸体2》距离前作推出已经跨越了好几个主机时代。而时间的积淀让这个系列有了脱胎换骨的变化，游戏采用了3D 建模的形式进行展现，但也不失 2D 画面的精髓，柔和的动画渲染让整个游戏得显得美轮美奂，充满了艺术感。以“传承”为核心的系统在本作中得到了保留，我们依然要扮演受到“短命”与“绝后”双重诅咒的族人们，在短暂的生命中不断磨练，并通过交神、结魂等方式来延续自己的后代，经历了世代变更的洗礼后，最终向命运发起抗争。向幕后黑手——阿部晴明复仇。本作的中文版于9月4日发售。[文：哪尼]

东京新世录 行动深渊

★★ UCG评分:-

PSV | 东京新世录 オペレーションアビス | 5pb. | 日版 7月24日 | 角色扮演 | 无对应周边

本作是由5pb. 发行的一款迷宫类角色扮演游戏，是迷宫探索类 RPG“《Generration XTH》系列”的最新作。游戏在登场人物以及世界观与系列作品共通的同时，加入了大量性格鲜明的新角色，而剧情演出中更是穿插了大量的 CG。与传统的迷宫类 RPG 一样，游戏在探索迷宫以及战斗时采用了主视角的画面，迷宫的场景也全都 3D 化。游戏的战斗与探索部分依然基于前作，不过更加注重策略性，“危险槽”系统的引入使得玩家需要时刻注意角色的健康度，而“连战”系统将战斗次数与遇敌率相挂钩的设定也十分新颖，推荐给所有喜爱迷宫探索类 RPG 的玩家。[文：乙太]



夜下降生Exe:Late

★★★ UCG评分:21

PS3 アンダーナイト インヴァース エクセレイト　日版　7月24日
Arc System Works　格斗　无对应周边

本作是由开发过《月姬格斗》的 Ecole Software 和 French-Bread 联合打造的原创 2D 格斗类新作，可以看做是《月姬格斗》的精神续作，本次的 PS3 版是根据街机最新版移植的完全强化版。游戏的画面和人设均采用完全手绘的超精细点阵图，打击和动作特效也异常华丽。虽然游戏的剧情设定属于幻想格斗类的超常系故事，但并没有传统的故事模式。本作的对战属于易学难精的类型，而且由于没有详细的教学模式，对初学者来说并不友好，游戏一大特色的 GRD 系统也属于高手向，但本作的奖杯难度不高，稍加练习并结合一些取巧的设定即可解决难点奖杯。[文 :梦叶]

最后生还者 重制版

★★★★★ UCG评分:-

PS4 The Last of Us Remastered　中文版　7月29日
SCE　动作冒险　无对应周边

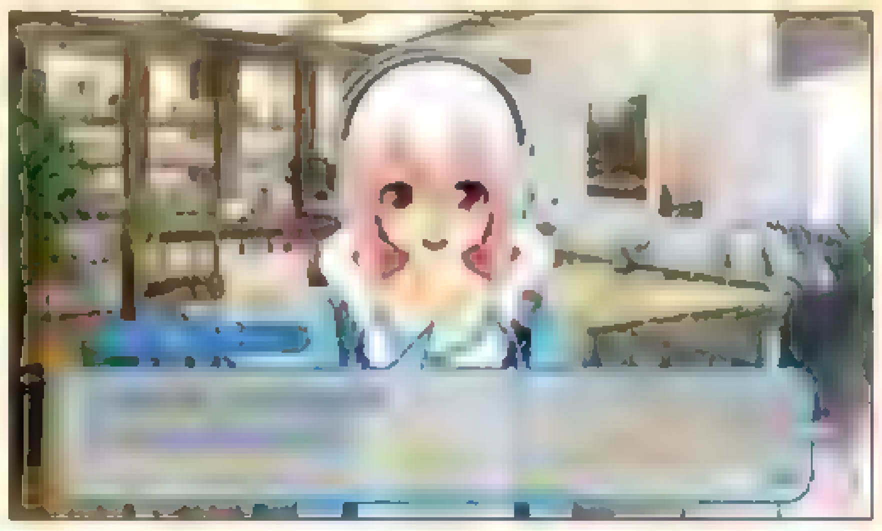
这是一款早已无需用过多言语赞美的游戏，你可以说它是一件艺术品，也可以说它像一首震撼心灵的大片。不管用怎样的溢美之词，《最后生还者》都有足够的资格去担当。而本次重制版虽然没有增加过多的游戏内容，也让这个原本伟大的作品变得更加完美。整合了全部 DLC 内容后，玩家可以完整体验本作的魅力。游戏采用了更加细致的贴图以及次世代主机也比较少见的 60 帧 /1080p 的画面规格，新增的照片模式能记录下每一个精彩的瞬间。不管是昏暗中与感染者们的搏斗，还是林荫间的策马奔腾，末日展现给玩家的并非尽头，而是活下去的希望。即使你已经将 PS3 版打的滚瓜烂熟，重制版依然不容错过。[文 :乐小游]

索尼子育成计划

★★ UCG评分:-

3DS ソニプロ　日版　7月31日
Imageepoch　模拟育成　无对应周边

人气虚拟偶像超级索尼子的 3DS 游戏，与《索尼子 更亲密互动》不同之处在于本作是一款全新的游戏，游戏中玩家扮演的是索尼子的经理人，可以给索尼子安排每天的活动时间表。根据玩家安排的活动，索尼子会获得三种不同颜色的点数，并且逐渐成长。活动类型多种多样，比如举行演唱会，玩家可以自由选择乐曲和表演场地，而且还会进行音乐节拍小游戏；练习拍照可以让索尼子穿上不同衣服，摆出不同 POSE 进行摄影；还有参与社会实践活动等等，目标是让索尼子成为一流的偶像。游戏收录了索尼子的歌曲多达 20 首以上。在自由观赏模式中还可以观赏索尼子不同服装的演唱会表演。[文 :宇宙人]

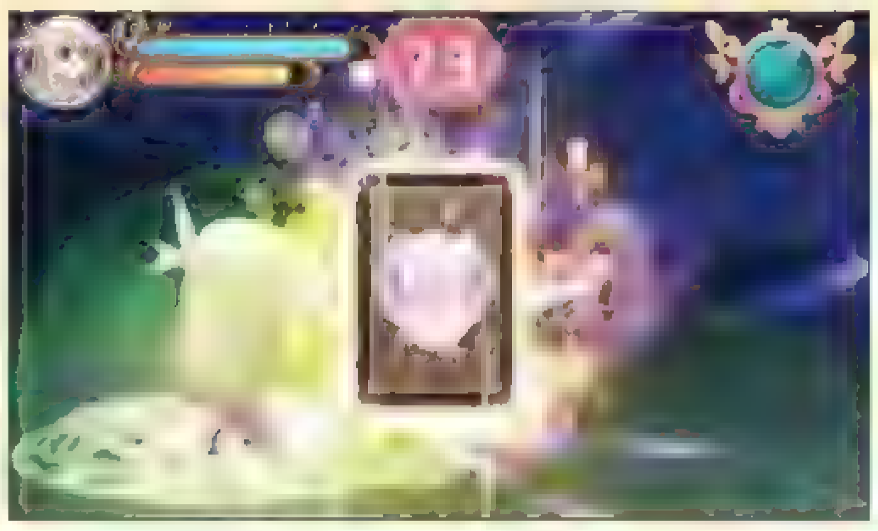


魔法少女伊莉雅

★ UCG评分:-

3DS fate kaleid liner プリズマ☆イリヤ　日版　7月31日
角川Games　动作　无对应周边

本作改编自动漫作品《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》，不过游戏的剧情上并非照搬原作，而是衔接在第一部故事结束后，由于凛和露维雅在直升机上大打出手，导致阶职卡再次分散到冬木市，于是伊莉雅不得不再次踏上收集卡片之旅。本作的流程较短，但剧情的编排还算有趣，原创角色的加入为玩家带来了很大的想象空间，由于剧情是根据玩家的行动来触发的，因此想要全部看完的话需要多周目才能达成。战斗系统上则是结合了卡牌与动作元素，这一点和原作倒是相当契合，虽然缺乏必要的教程引导，但用不同卡组来体现不同战斗风格的颇有乐趣，尤其是使用阶职卡来变身的设定很忠实于原作。[文 :哪尼]



八月 AUG

8月13日 历时 5 天的科隆游戏展正式开幕，本届展会有来自 88 个国家超过 33 万 5 千人参加，较去年有所下降。

8月17日 亚马逊官方给出了科隆游戏展期间游戏预定量统计数据，其中涨幅最高的为 Wii U，达 8.67%，PS4 和 XOne 分别上涨了 6.61% 和 2.81%。

8月17日 继 E3 之后，2K Games 的《进化》再次荣获科隆游戏展的“最佳展出游戏”奖项，同时还获得了大会 13 项提名中的共 5 项大奖，包括“最佳动作演出奖”等。

8月26日 Capcom 起诉 Koei Tecmo 的 50 多款游戏侵犯其专利权，要求赔偿 9.8 亿日元。

8月28日 全新型号 PS3 主机（CECH-4300C）面向日本地区发售，售价为 25980 日元（不含税），而之前的三款旧型号陆续停止在日本国内销售。

8月29日 2014 PAX Prime 展会在西雅图举办，多款新作首次亮相。

8月29日 任天堂通过网络直面会的方式闪电公布新款 3DS，将全面强化裸眼 3D 可视角度，并增加右摇杆。

8月30日 任天堂欧洲总部宣布裁员 320 人，今后游戏本地化工作将转为外包。

8月31日 SCEJ 总裁兼首席执行官河野弘正式离任，接任人为索尼创始人之一盛田昭夫的外甥盛田厚。

圣域3

★★ UCG评分:-

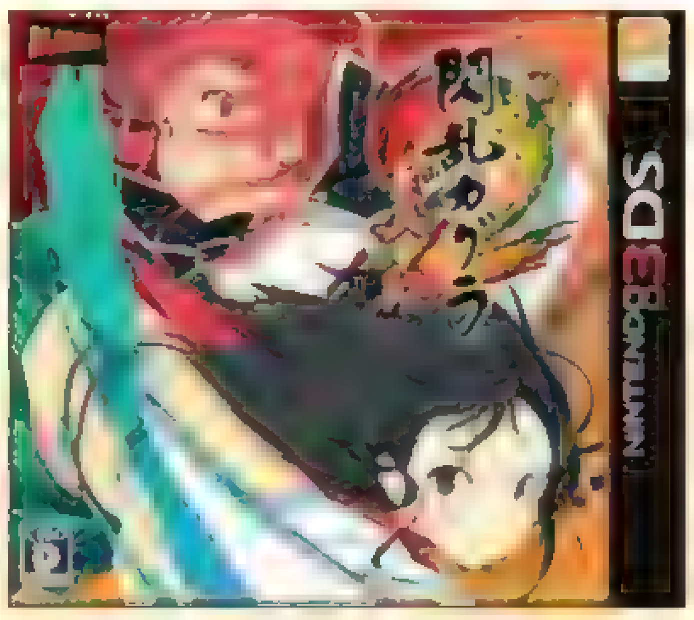
多机种 | Sacred 3 | 美版 | 8月5日
Deep Silver | 动作角色扮演 | 对应机种为PS3、X360

《圣域3》是由Deep Silver发行，“《圣域》系列”的第三部作品。玩家要扮演5名不同的角色中的其中一名，独自或者和同伴一起对抗大魔头Zane。游戏中一共有15个主线任务和23个支线任务可供玩家挑战。与其他同类型游戏不同，本作大胆地改变了“打怪掉装备”这一传统。玩家只需要用游戏中获得的金钱就能升级角色的装备和技能，也因为如此，玩家能全身心投入到爽快的战斗部分中去。除了装备和技能，玩家还可以通过升级武器之魂来强化自己。武器之魂有各自的正面效果和负面效果，玩家需要根据自身玩法切换武器之魂。游戏还支持最多四人在线合作，四人合力对抗怪物大军是本作的亮点之一。[文:时雨]

闪乱神乐2 真红

★★ UCG评分:20

3DS | 閃乱カグラ2－真紅－ | 日版 | 8月7日
MarvelousAQL | 动作 | 无对应周边

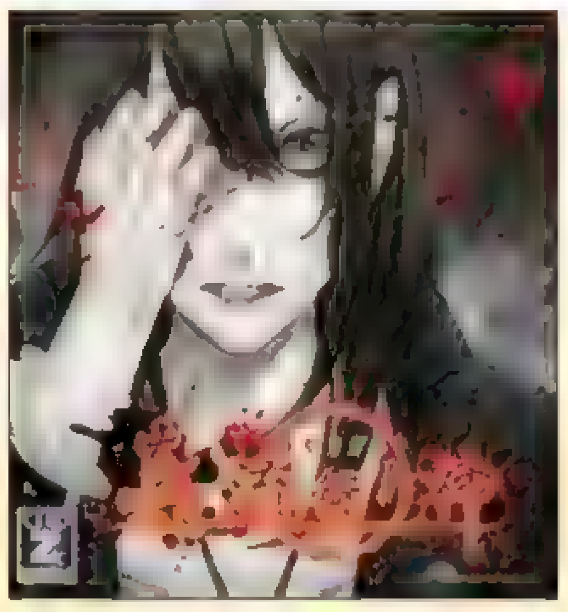


经历了一部资料片以及PSV上的外传和音乐游戏之后，《闪乱神乐》终于迎来了真正意义上的续作。在保留一贯糟糕卖肉元素的同时，本作相比起3DS平台的上一作有较大的变化。游戏从原本的横版过关改成了可3D移动的模式，战斗系统更强调两位角色的合作，执行任务的时候可以选择两名角色出战，玩家可以在战斗中随时换人，其中一名角色由NPC控制，满足特定条件之后还可以发动华丽的双人合体技。游戏收录了12名可操作角色，PSV版新增的10位角色并未登场，新角色奈落和神乐不可以操作。另外，本作还追加了大型的BOSS级敌人——妖魔，讨伐面目狰狞的妖魔场面相当刺激。[文:宇宙人]

真流行之神

★★★ UCG评分:-

多机种 | 真流行り神 | 日版 | 8月7日
日本一 | 文字冒险 | 对应机种为PSV、PS3

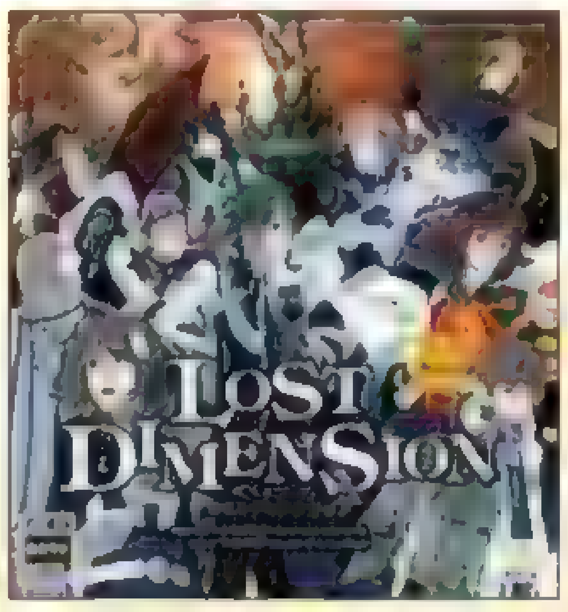


本作是知名恐怖悬疑类文字冒险“《流行之神》系列”的第五部作品。游戏中玩家将扮演主人公北条纱希，作为探员揭露出一场残忍凶杀案背后的真正阴谋。故事的主线剧情连同序章共有7个章节，内容以“都市传说”、“人的阴暗面”等关键词展开，配合阴森且紧张感十足的音乐能够充分地体现恐怖感。游戏的故事主要还是以选项式的对话展开，同时可通过使用“勇气点数”打开新的选项。另外游戏中还附带有名为“推理逻辑”的系统，打开以后能够对事件的状况进一步梳理从而发现新的关键要素。游戏对玩家的日语要求十分高，其中还涉及到了一些哲学和民俗学的词汇，因此恐怕只有日语熟练玩家才能完整体验本作的魅力。[文:大汉]

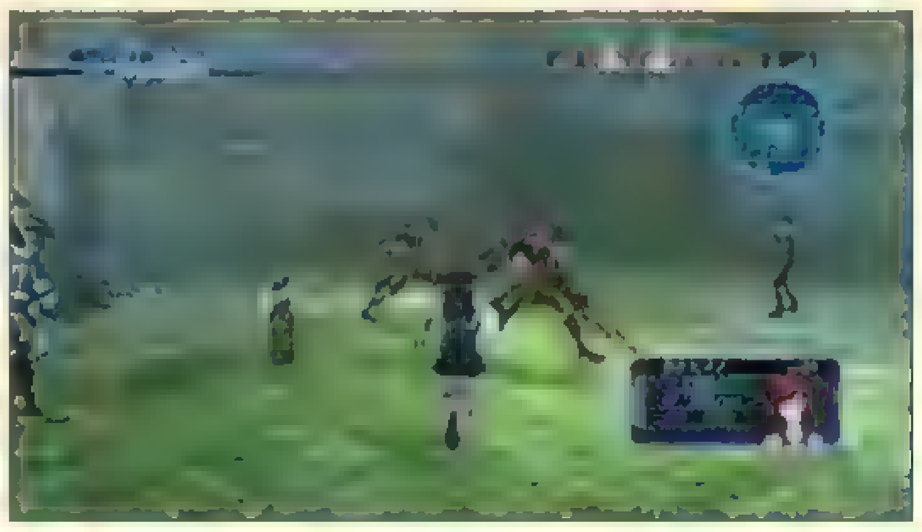
失落次元

★★ UCG评分:-

多机种 | ロストディメンション | 日版 | 8月7日
Furyu | 角色扮演 | 对应机种为PS3、PSV



本作由Lancarse公司开发，Furyu公司负责发行，这也是他们的首款PS3平台作品。游戏的制作阵容相当豪华，请来了以“《战国BASARA》系列”而出名的土林诚担任主要人物设定，三轮士郎担任NPC角色设定，而主题曲则是由fripSide操刀制作并演唱。本作是一款设定在近未来的原创RPG游戏，故事讲述了从次元狭缝中出现的巨大建筑物——“支柱”，不仅吞噬了纽约的部分土地，随之而来的还有自称“终焉”的谜之男子，对世界进行肆意的破坏与杀戮。面对即将被毁灭的世界，在S.E.A.L.E.D.机关的召集下，11名肩负着拯救世界职责的能力者组成队伍，向“终焉”发起了挑战。[文:哪尼]

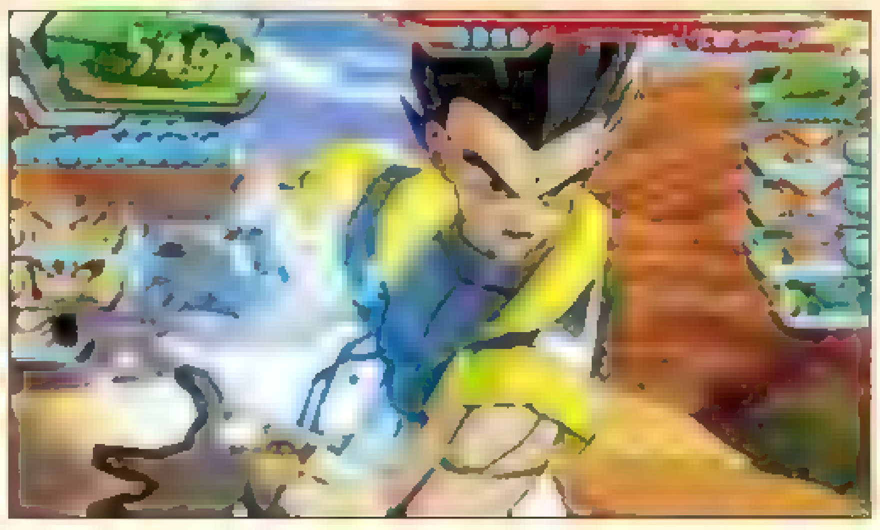


龙珠 究极任务2

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | ドラゴンボールヒーローズアルティメットミッション2 | 日版 | 8月7日
BNGI | 动作 | 无对应周边

本作是《龙珠》卡片游戏系列的主机版第二弹，在前作的基础上追加高质量的5V5战斗、自定义角色培养等要素。卡片总数超过2000张，同时战斗动画质量也实现不小的进步。除了新追加的玩家对战与协力模式以外，本作还追加了让玩家扮演悟空探索“龙珠”世界的终极宇宙模式以及号称“难易度MAX”的超越极限模式。前者是以《龙珠》的主线剧情展开的故事模式，内容从幼年悟空的故事一直延续到“Z”系列；后者则是达人向的挑战模式，每个任务中玩家只能使用5张卡片且每次战斗只能使用1张卡片，需要玩家对每张卡片的性能有高度的理解，同时也需要一定的战术布局才能够继续下去。[文:大汉]

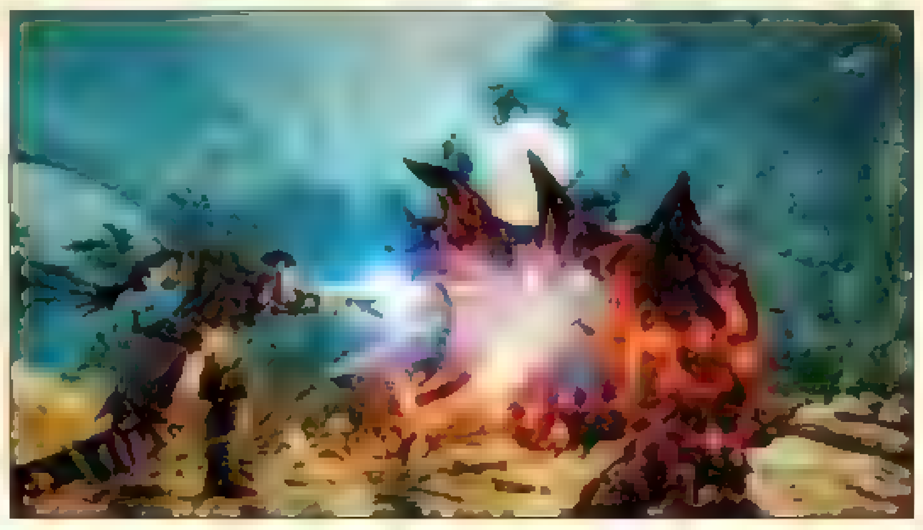


崛起3 泰坦诸王

★☆☆☆☆ UCG评分:15

多机种 | Risen 3: Titan Lords | 美版 | 8月12日
Deep Silver | 角色扮演 | 对应机种为PS3、X360

作为“《崛起》系列”的最新作，《崛起3泰坦诸王》和系列前两作一样，采取的是章节式流程，但数量众多的支线任务和高自由度的玩法，使得本作算得上是半个开放世界式角色扮演游戏。玩家可以驾驶着自己的船在大海和群岛中冒险，在航海途中还会随机遇到海怪或者其他敌船，他们会与玩家进行战斗。游戏主要有5个岛屿可供玩家探索，每个海岛的自然景观和野生动物都各不相同，玩家在探索的途中总能找到新鲜感。角色养成是一大亮点，本作取消了等级系统，而是改为用“荣誉值”来升级角色能力和技能。这也意味着在本作中，玩家完全可以按照自己的意愿培养出一个独一无二的角色。[文:时雨]



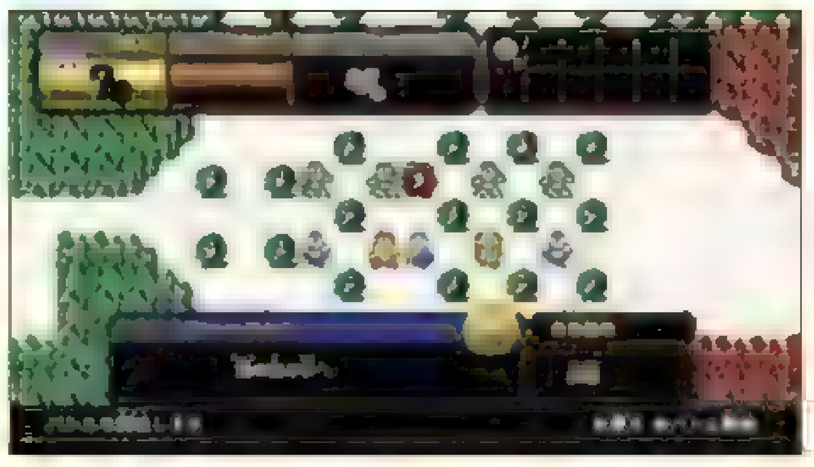
塞尔达无双

★★★★ UCG评分:24

Wii U | ゼルダ无双 | 日版 | 8月14日
Koei Tecmo | 动作 | 对应amiibo

《塞尔达无双》算得上是今年最出乎意料的《无双》作品，这是 Koei Tecmo 的《无双》制作小组 ω-force 与《忍龙》制作小组 Team NINJA 首次进行技术层面合作，同时也是 Koei Tecmo 首次与第一方厂商合作推出第一方作品相关的《无双》。虽说本作对于“《塞尔达传说》系列”来说只是一部外传性质的作品，但是本作无论在制作诚意还是在游戏内容上都十分尽责。

在剧情上本作走的是非常王道式的《塞尔达传说》风格，在本作里历代作的人气角色都有登场，在游戏发售后不断配信的 DLC 里还在不断地增加新的参战角色。每个角色的操作手感大不相同，完全不必担心角色性能重复的问题。



本作的巨大 BOSS 都是来自原作系列的知名敌人，打倒这些敌人就需要利用到弱点粉碎槽，这与《高达无双》的系统有些类似。本作的场景和对话里有不少来自原作系列的典故，挑战模式的地图更是直接把初代《塞尔达无双》的地图给用上，绝对能够让原作玩家在本作里享受到原汁原味的《塞尔达》风味。多达 100 只的黄金甲虫收集是杀时间的利器，分布在传奇模式和挑战模式里的金甲虫是本作最大的收集要素，玩家需要在游戏里满足各种各样的条件之后才能让金甲虫出现，然后在指定的范围内将甲虫击破才行。在游戏发售后 Koei Tecmo 的后续跟进也丝毫没有停下来过，至今我们都还能看到关于本作的 DLC 与系统更新在不断地进行。[文：秋沙雨]

▶这场面令人回想起当年被鸡追杀的日子

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版

★★★★★ UCG评分:24

多机种 | Diablo Ⅲ: Ultimate Evil Edition | 美版 | 8月19日
Blizzard Entertainment | 动作角色扮演 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4

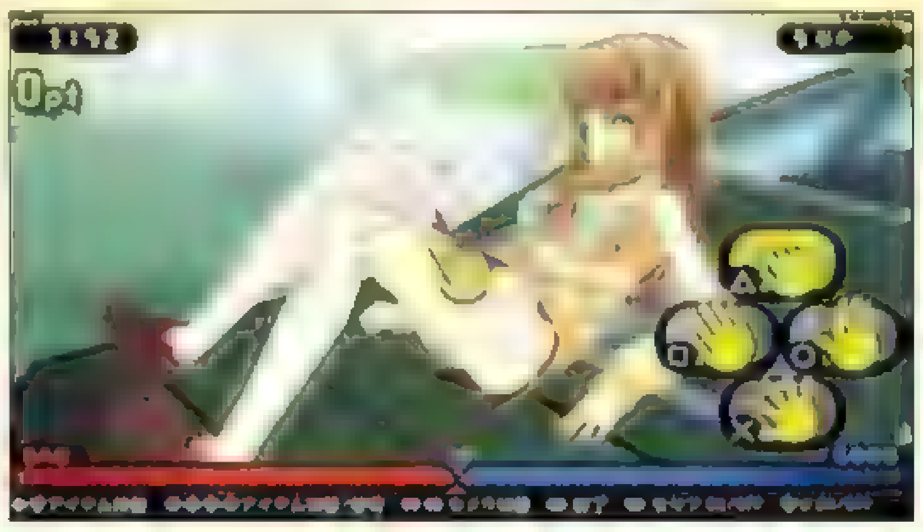
登陆次世代平台的本作包含了本篇及资料片内容，新增的第六种英雄职业圣教军、提升到 70 级后对应的全新技能、自由度更高的附魔系统，以及第五章对抗死亡天使玛瑟尔的剧情，此外暴雪还对基础系统做出了大幅度调整，比如在冒险模式玩家终于不受故事流程的限制，可以随意传送到各地刷怪，全新的悬赏任务和涅法雷姆秘境成为了后期随机性更强的主要玩法。随着补丁更新，游戏中加入了许多丰富的元素，比如能够为装备附上独一无二的效果的传奇宝石系统。本作还为主机玩家带来了分享传奇装备的邮箱功能和缩小等级差距便于组队的学徒系统，让联机游玩更加畅快。[文：初心者]

子弹少女

★ UCG评分:-

PSV | バレットガールズ | 日版 | 8月21日
D3 Publisher | 动作射击 | 无对应周边

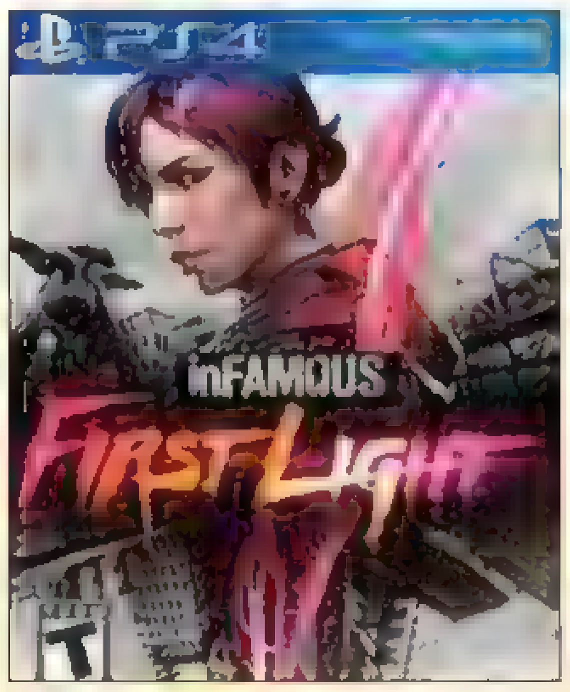
由 D3 Publisher 推出的原创动作射击游戏，不过跟常见的美式动作射击游戏不一样的是，本作并非战争题材，只是一群高中少女参与游击部活动的校园题材故事，虽然游戏无论系统还是画面都比较简陋，但最大的卖点是结合了糟糕的“擦边球”元素。少女们的枪械不会直接对人造成伤害，只能打烂衣服……而且破坏衣服之后会有性感的特写画面。游戏系统也很简单，玩家可以自由地从多种武器之间切换。而且没有子弹总数的概念，子弹打完了也可以无限次上弹。本作还有拷问系统，完成任务之后可以对俘获的敌人进行“拷问”，通过触摸屏可以对她们进行各种“调教”。[文：宇宙人]



无名英雄 霓光初现

★★★ UCG评分:24

PS4 | Infamous: First Light | 中文版 | 8月26日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边

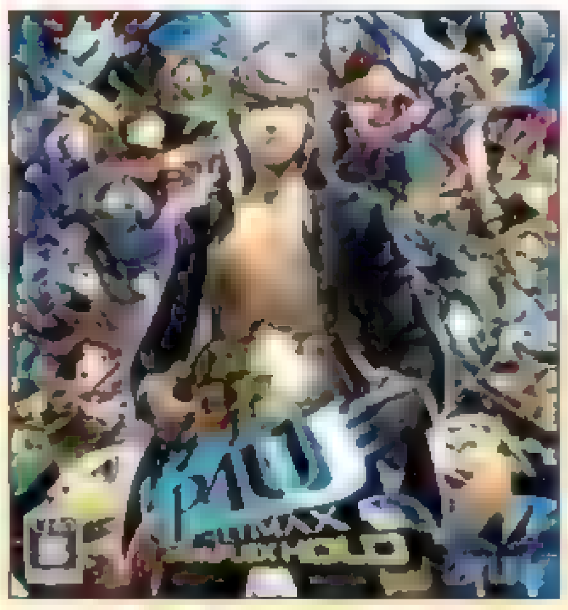


本作可以看成《无名英雄 再来者》的外传，故事讲述了本篇的女主角费曲与戴厄辛相遇前的故事。虽然主线流程不长，但情节的安排紧凑，对费曲人格的刻画也很到位。战斗中玩家只能使用霓虹这一种超能力，但强度却要比男主高出不少。地图奔跑时借助霓虹的快速移动速度感十足，一定程度上弥补了无法使用载具的遗憾。技能升级系统简洁明了，玩家要通过收集地图上的流明来赚取升级点数。游戏的支线任务重复度较高，好在数量比较合理，因此不会太过乏味。通关之后能够完全开启斗技场任务，如果玩家账号中留有本篇的存档，还能使用戴厄辛来进行挑战，只不过技能效果不如费曲那么实用。[文：乐小游]

女神异闻录4 究极无敌背桥摔

★★★★ UCG评分:24

PS3 | ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド | 日版 | 8月28日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边



《女神异闻录 4 究极无敌背桥摔》是 2012 年格斗新星《女神异闻录 4 午夜竞技场》的续作，画面表现属于同类游戏的顶级水平。游戏在改进原有特色系统的基础上，新增了众多新参战角色，而角色的暗影形态更是无形中让可使用人数翻了一番，游戏的可玩性也因此大大增强，除了基础角色外，玩家还可以通过购买 DLC 追加足立透、玛丽以及玛格丽特三位角色。一些系统细节的改动极大地影响了游戏，即使老玩家也需要花上不少的时间来重新熟悉。新增的黄金竞技场模式能让玩家在格斗游戏中体验到 RPG 养成的乐趣。值得一提的是游戏的 X360 版发售日为稍晚的 9 月 30 日，并且只有美版。[文：伽蓝]

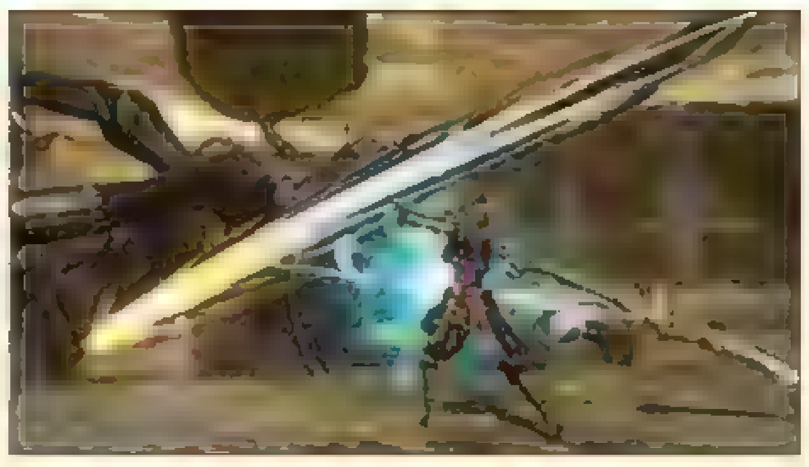
讨鬼传 极

★★★★ UCG评分:26

多机种 | 讨鬼传 极 | Koei Tecmo | 日版 8月28日 | 动作 | 对应机种为PSP、PSV

Koei Tecmo 于 2013 年推出的全新原创共斗游戏《讨鬼传》的资料片，游戏中玩家扮演一名斩鬼武士，为保护人类最后的阵地联合同伴一起与恶鬼们展开激战。游戏的系统基本沿用了前作，玩家可以通过 PSN 网络或者局域网进行 4 人联机，人数不够或者单机游玩的时候可以让剧情 NPC 加入队伍以补足四人，前作一些不可以组队的 NPC 在本作也会加入队伍，同时还追加了一些新的 NPC。新增的指令系统可以让玩家给 NPC 同伴下达指示，以更好地协助战斗。此外，还追加了多人合力的必杀技“鬼千切・极”，成功发动之后可以一口气破坏大型鬼多个部位。

游戏在前作的基础上追加了非常多的新内容。首先是新武器追加了三种，分别是擅长连续大范围多段攻击的薙刀，单发破坏力惊人的金碎棒，以及子弹种类丰富效果繁多的铳。而配合武器使用的御魂数量增加到 300 个（不含 DLC），御魂风格则追加了两种，分别是以援护为主的“献”风格和对破坏敌人部位有特效的“坏”风格。游戏的主线剧情在前作之后再增加了 6 个新章节，总长度翻了一倍。而且还加入了忌速火、金刚牛头等全新的大型敌人。新增极位的大型敌人全部加入了新招式，难度更高更具挑战性。另外还新增了连续讨伐任务和紧急任务，完成这些任务可以更轻松地获得稀有素材和御魂。



值得一提的是本作的官方中文版也已经发售，日版和美版也将会在今年推出 PS4 版。[文：宇宙人]

▶新武器个性相当强烈，但薙刀和铳的强度还有待提升。

超次元动作游戏 海王星U

★★ UCG评分:-

PSV | 超次元アクション ネプテューヌU | Compile Heart | 日版 8月28日 | 动作 | 无对应周边

《海王星》系列”又一试水的作品。游戏系统类似“无双”，玩家可以操作熟悉的主机拟人化萌娘爽快地斩杀敌人。游戏中参战的角色一共有 10 人，其中包括 4 位女神和 4 位女神候补生，还有新增的《Fami 通》和《电击》拟人化角色。每个角色都有自己的特性，玩家可以从中选择两名角色进入战斗，战斗中可以随意切换角色，以应对不同的敌人。正传里熟悉的 SP 技能、EXE 技以及“女神化”系统在本作也保留了下来。达成特定条件还可以让两名角色发动华丽的合体技攻击。另外，本作还加入了衣服破坏系统，衣服耐久度耗光被破坏后除了有“福利”画面之外，角色进攻能力会反而变得更强。[文 :宇宙人]

LoveLive！ 学院偶像天堂

★ UCG评分:17

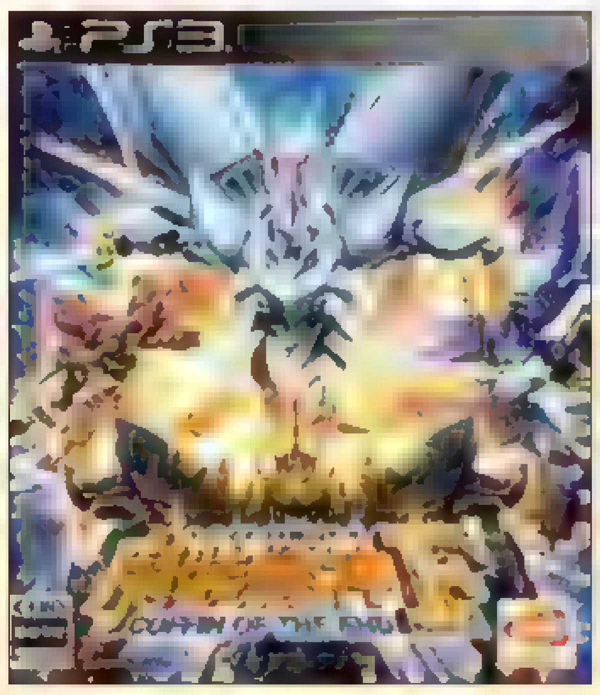
PSV | ラブライブ! School idol paradise | 角川Games | 日版 8月28日 | 音乐 | 无对应周边

以超人气企划《LoveLive！》为主题推出的音乐游戏，本作由角川游戏发行，负责开发的则是曾经制作过 PSP 平台上《初音未来 歌姬计划》的 Dingo。游戏分为三个版本推出，分别对应官方的三个组合——BiBi、Printemps 和 Lily White，每个版本除了有共通的 9 人曲目外，主要差异体现在收录的分组曲目及对应的单人曲，奖杯亦是分开计算的，另外每个版本还有各自的一些独占剧本。不尽人意的画面表现和不稳定的帧数是本作最大的缺点，甚至影响到了游戏体验。不过游戏在不少地方还是相当用心的，比如故事模式中的诸多经典桥段，演出模式中的舞蹈动作也很好地根据演唱会进行了还原。[文 :哪尼]

超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木

★★★ UCG评分:22

PS3 | スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END | BNGI | 日版 8月28日 | 策略角色扮演 | 无对应周边



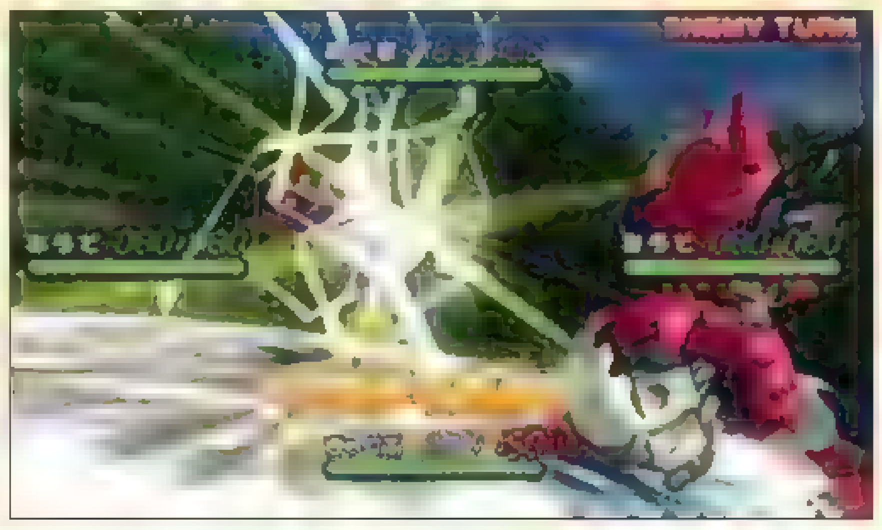
本作是“《魔装机神》系列”的完结之作，为系列的故事画上了一个完美的句号。游戏的剧情接续 3 代，除了系列固有的众多经典角色外，还有很多新角色登场，在《2OG》中出现过的部分角色也会参战。由于是完结之作，大场面和精彩的演出层出不穷，令老玩家们热血沸腾。游戏的画面解析度有所上升，必杀技的演出也有所加强，视觉效果达到了系列的最高峰。系统方面虽然有众多系列独有的设定，但对新手十分友好，可以快速上手。游戏总共有 52 话，通过选项来决定分支路线。游戏收录了大量隐藏要素，每关都有类似于熟练度的强化部件获得条件，大大丰富了游戏的耐玩度。[文 :纱迦]

徽章机器人8 甲虫版·锹形虫版

★★★ UCG评分:-

3DS | メダロット8 カブトVer.・クワガタVer. | Rocket Company | 日版 8月28日 | 角色扮演 | 无对应周边

本作是从 GB 时代开始发展至今的经典角色扮演类游戏系列新作，玩家需要用不同的部件，拼装出属于自己的徽章机器人，通过与敌人战斗等方式不断收集强力部件来进行强化，以面对更加强大的敌人。系统方面基本沿袭自上一作，并在细节方面做出了适当的调整，使游戏不论在菜单界面还是作战过程中都更加简单明了，可以自由切换手动和自动两种战斗模式，对玩家的攻略也十分有帮助。本作收录的徽章机器人总数超过 200 种，而相当于机器人“大脑”的徽章总数也多达 86 种，游戏的耐玩度可谓相当有保证，剧情演出方面结合了侦探剧的形式，迷宫中还充满了丰富的解谜要素，使游戏体验进一步提升。[文 :梦叶]



九月 SEP

9月1日 SCEJA举办发布会，公开大量新作消息，包括《勇者斗恶龙》的无双化新作以及多款极具分量的大作。

9月3日 三星在柏林消费电子展期间正式公布与Oculus VR联合打造Gear VR头戴虚拟现实装置。

9月4日 Xbox One于日本首发，各地首发现场极度冷清。

9月9日 年度大作《宿命》发售，首日销售3.25亿美元，成为最畅销的原创新作。

9月15日 微软宣布以25亿美元收购《我的世界》开发商瑞典Mojang公司，该公司创始人及多名核心成员将离职。

9月17日 SCEJA举办了面向亚洲及日本媒体的TGS展前发布会，全场围绕新作的中文化，公开了大量PS4及PSV大作的中文版。

9月17日 索尼集团宣布大幅上调本财年亏损预期，由于手机业务不振，其净亏损将超过21.4亿美元。

9月18日 2014东京游戏展盛大举办，今年的展会焦点是PS4，索尼的“墨菲斯计划”VR眼镜也获得极高人气，观众总人数突破25万。

9月19日 Square Enix宣布在纽约成立神罗科技公司，由原社长和田洋一担任该公司总裁，今后该公司将主要负责云游戏业务。

9月22日 微软在Xbox One国行版发售前夕紧急宣布延期，目标是在年底之前发售，随后又因台风预警而取消了已经准备好的首发庆典。

9月26日 索尼宣布PS Home在欧洲和北美地区将于明年出正式关闭。

9月29日 Xbox One国行版在原定上市计划推迟一周之后顺利发售，首批有10款游戏获得有关部门审批。

9月30日 Xbox One国行版发行方称其首日销量突破10万台，年内预计销量破百万台。

盖斯特破坏者 神

3DS	ガイストクラッシャーゴッド	日版	9月4日
	Capcom	动作	无对应周边
★★	UCG评分:-		

本作是一款儿童向共斗动作游戏，玩家们将扮演“盖斯特破坏者”与袭击人类的金属生命体“盖斯特”展开殊死战斗。角色人物有3个战斗形态，分别是攻守兼备的“盔甲形态”、重视攻击的“武器形态”以及能发挥隐藏能力的“极限形态”，玩家需要根据不同的战况来切换姿态。游戏可以通过击倒敌人获取自定义部件，而从5种武器类型和5种相克属性衍生出的各类自定义部件数量极其庞大。游戏最大支持4人联机，有对战模式和共斗模式，并且可以通过3DS的擦肩通信系统让自建人物与其他玩家的极限形态战斗，胜利的话可以获得大量经验值。[文:大汉]

2014年度 戏

- 零 濡鸦之巫女
- 影牢 暗域公主
- 机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发
- 讨鬼传 极
- 夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士
- 萤火虫日记
- 邪恶深处
- 横行霸道V
- 马里奥赛车8
- 猎天使魔女2

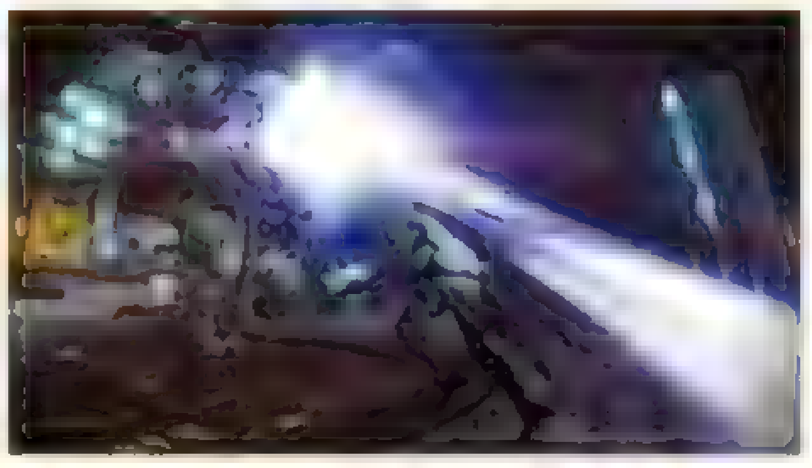
年度感言 2014年我在玩新游戏的同时还补了很多老的游戏，比如把《生化奇兵 无限》白金了，还有《未知海域3》也打通了最高难度，但没有刷白金。除了上面提到的游戏之外今年还玩了很多作品，比如《刺客信条 大革命》、《小小大星球3》等等，所以选择这10大也让我纠结了一段时间。比较遗憾的是很多游戏已经打到快白金了，然后就忙着玩下一个新作而停了，结果一年下来很多游戏都停留在快要白金但又没白的状态，更别提那些白了之后还想打DLC的游戏了，于是2015年大概又是边补老游戏边玩新GAME的节奏。

宿命

多机种	Destiny	美版	9月9日
	Activision	主视角射击	对应机种为X360、PS3、XOne、PS4
★★★	UCG评分:22		

创造了Xbox系平台上的皇牌主视角射击游戏系列《光环》的Bungie在脱离了第二方开发商身分后，作为第三方推出的第一款大作，就是酝酿了足足4年的《宿命》。这是一款融合了Bungie所擅长的“主视角射击”（FPS）和目前业界仍然在流行的“在线角色扮演”（MMORPG）两种游戏模式的作品。玩家需要在人类、觉醒者和钢骨三个种族中选择一个，并配合上泰坦、猎人或巫师三种职业中的一种，构成自己的角色“守护者”，作为地球最后的抵抗力量，阻止外太空黑暗力量对地球的侵略和对人类文明的毁灭。

游戏的正篇部分会陆续解锁包括地球、月球、金星和火星在内的四张大地图，不过在地图上的任务却是单独分开，玩家需要在每次接任务时进行单独的传送，



等于是把地图分割成了一个个独立的任务副本。随机品质的掉落物品是本作的最大游戏动力所在，后期当玩家的等级到达20级封顶后，装备上提供的光能等级甚至是玩家继续提升等级的惟一途径，因此游戏当中有着数量颇多的任务，后期还有能够最多六人同时并肩作战的团队任务，玩家无论是在任务进行过程中杀敌或是打开宝箱都能够获得装备，甚至在任务完成后还会获得强大的装备奖励。当然，作为一款主视角射击游戏，本作自然也加入了对战内容，玩家可以组队和其他玩家在专属的战场地图上对抗，并利用获取的奖励换取特殊装备。[文：稀饭]

►和强大的BOSS对战是游戏中的最大乐趣之一。

火影忍者 终极忍者风暴 变革

★★★★ UCG评分：24

多机种 | NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットストームレボリューション | 中文版 | 9月11日
BNGI | 动作 | 对应机种为X360、PS3

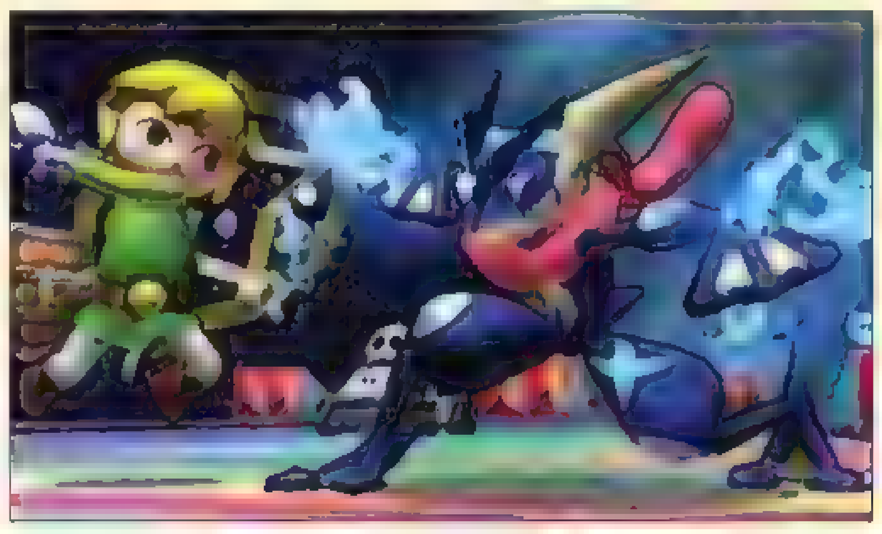
随着《火影忍者》漫画的完结，一路追随过来的粉丝难免有些失落之情，虽然故事的后期展开有些突兀，但仍然是一部足以令人回味许久的伟大作品。CC2小组开发的系列游戏向来以超越动画的精美渲染以及良好的打击手感赢得了不少玩家的好评。这次的“变革”虽然算不上正统续作，但却有不小可取的改变之处。新加入的小队类型让战斗的打法更加多样，奥义、觉醒以及强化三种方式各有利弊。比较遗憾的是缺少了此前极具魄力的BOSS场景战斗，忍者武斗祭中的四人乱战也是一大亮点，打起来比普通的对战模式更加热闹。本作的PS3版与前作一样加入了繁体中文，翻译的素质尚可，只是部分角色译名与我们熟知的略有不同。[文：乐小游]

任天堂全明星大乱斗 for 3DS

★★★★★ UCG评分：27

3DS | 大乱斗スマッシュブラザーズ for 3DS | 日版 | 9月13日
Nintendo | 动作 | 对应amiibo

靠普通攻击积攒伤害，再以Smash攻击将对手打飞出场外，“《任天堂全明星大乱斗》系列”简单的玩法让任何人都能轻易上手。本作是系列首次登陆掌机平台的作品，角色阵容和操作方式与Wii U版无异，但是有部分场景取材自掌机游戏，并且独占横版过关模式Field Smash。诸如吃豆人、洛克人等经典作品角色的参战让游戏增色不少。新参战的还有玩家自制的Mii形象，它们以拳击、枪炮和剑术的方式战斗。此外游戏中包含大量收集元素，比如自定义装备和相关原作的手办。本作支持网络4人对战，并在更新后支持amiibo联动。[文：初心者]

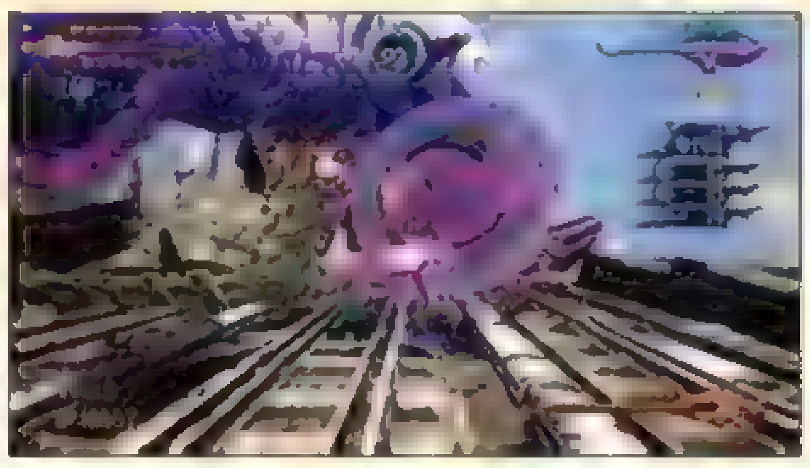


猎天使魔女2

★★★★★ UCG评分：25

Wii U | ベヨネッタ2 | 日版 | 9月20日
Nintendo | 动作 | 无对应周边

《猎天使魔女2》的剧情发生在前作与巴尔德的殊死对决的几个月之后，经由魔界异变引起的突发事件将贝优妮塔扯进新的阴谋之中，这次她将穿越时空，目睹前作剧情背后的来龙去脉。因此可以说本作是对前作剧情的补完。游戏延续了前作的核心动作系统“魔女时间”，在回避敌人的攻击时发动，即可减缓敌人的行动速度进行反击。得益于对QTE等方面的改良，本作的爽快度和游戏节奏更上一层楼。比如解放积蓄的魔力后发动的究极奥义暗影巅峰，能够在限定时间内将连招的最后一击随意使出，威力巨大。



本作更加注重游戏节奏的连贯性和冲击力，从头至尾极具魄力的大规模、高速度BOSS战斗紧张刺激，毫无冷场。游戏中的武器种类

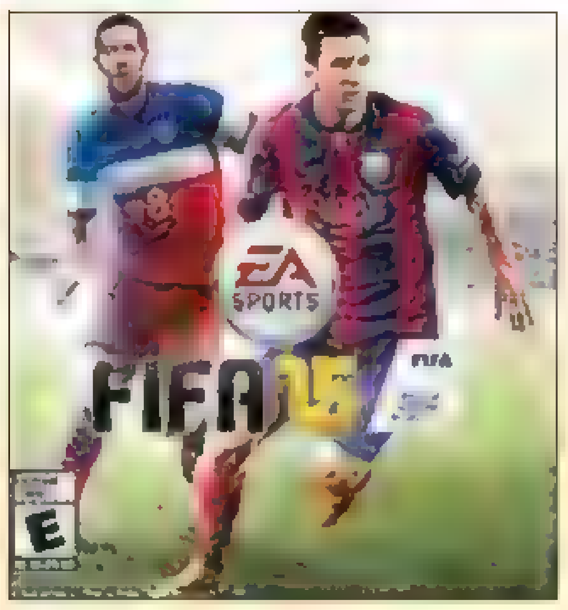
丰富，手脚并用的战斗变化多端，而配合连招和评价系统，无论是刚上手的新玩家还是追求挑战的老玩家，都能得到满足。值得一提的是，游戏在照顾轻度玩家方面下了一番功夫，当选择低难度时就能支持GamePad的触控操作，只需点击其屏幕即可轻松发动连招，大大降低了动作游戏的门槛。登陆Wii U平台的《猎天使魔女2》在同捆版的第一代游戏中加入了日语配音，非常值得老玩家们重温。而且在恶搞方面花了不小的心思。包括前作在内，主角贝优妮塔能够换上任天堂经典角色碧琪公主、林克、萨姆斯等人物的标志性服装，同时战斗的特效也会有所改变。[文：初心者]

▶《猎天使魔女2》支持联网的双人合作游戏，华丽度满分。

FIFA 15

★★★★☆ UCG评分：27

多机种 | FIFA 15 | 中文版 | 9月23日
EA | 体育 | 对应机种为X360、PS3、XOne、PS4



本作比较明显的变化是盘带过程中球员与皮球间的距离感加强，提升了真实性的同时也增加了对操作的要求。而速度型球员在过人时优势明显，后卫的防守侵略性不如前作那么强烈，所以游戏中一人过半场的情况屡见不鲜。但也并非说本作变得毫无真实感可言，大幅度强化的门将系统成为了前锋噩梦，射术不精的话即使单刀也很有可能被扑出。任意球的进球几率有所提升，30米左右的定位球比较容易得分。FUT模式依然会消耗玩家大量的时间，不同球员间的搭配组合能够产生相应的化合反应，时刻改变着场上的局势。技巧训练的小游戏也是“《FIFA》系列”的保留节目，金牌以上的挑战项目难度不小。[文：乐小游]

迪士尼无限2.0 漫威超级英雄

★★★ UCG评分：-

多机种 | Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes | 美版 | 9月23日
Disney Interactive Studios | 动作 | 需专用周边，对应机种为PS4、PS3、XOne、X360、Wii U

作为“《迪士尼无限》系列”的最新作，《迪士尼无限2.0 漫威超级英雄》加入了超过20位来自漫威的超级英雄。蜘蛛侠、美国队长、钢铁侠等这些耳熟能详的角色悉数登场，电影《复仇者联盟》和《银河守护队》的出现的包括反派角色在内都会在本作登场。除此之外，本作还邀请了漫威著名漫画家Brian Michael Bendis撰写剧本。本作的最大亮点就是其对应周边Power Disc，玩家可以通过购买角色手办，再将其插上Power Disc即可在游戏中解锁相应角色。游戏的另外一个亮点就是强大的自定义关卡功能，玩家既可以发挥创意创造属于自己的世界，也可以游玩由其他玩家创造的关卡，真正意义上的实现了标题的“无限。”[文：时雨]

UCG ANNUAL 2014

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

★★★★ UCG评分:24

多机种 英雄传说 闪の轨迹Ⅱ | 中文版 | 9月25日
Falcom | 角色扮演 | 对应机种为PS3、PSV

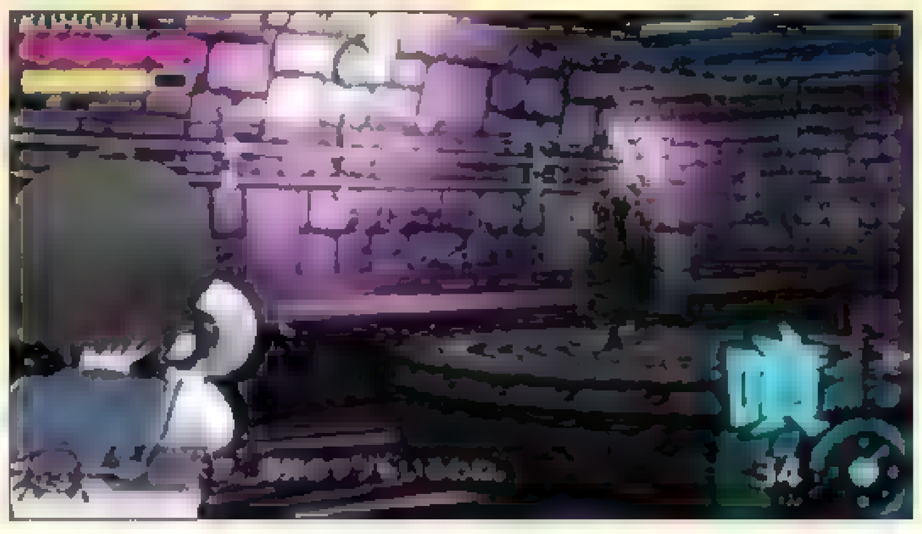
《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》是"《轨迹》系列"十周年纪念作,同时也是帝国篇的第二篇章。在2013年不少玩家们通关了前作之后就被足足钓了一年的胃口,几乎是在等待了365天之后才得以与本作见面。本作的系统在前作的基础上进行了不少增强和改进,增幅强化、神气合一与骑神召唤等系统的追加让战斗的爽快性直线上升,同时BOSS战的难度也成比例上升。本作的剧情与《碧之轨迹》几乎位于同一时间轴,令人印象深刻的剧情一直是该系列的卖点,在外传篇里玩家还能见到克州篇的两位主要角色。在游戏发售后的版本更新里玩家甚至还能够在游戏里通过特殊的手段花钱来让几位敌方角色成为可操作角色。[文:秋沙雨]

绝对绝望少女 弹丸论破间章

★★★★ UCG评分:25

PSV 绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode | 日版 | 9月25日
Spike Chunsoft | 动作冒险 | 无对应周边

《绝对绝望少女 弹丸论破间章》是"《弹丸论破》系列"的首部外传作品,也是首部采用了主线剧本全语音和人物建模全3D的作品。从文字冒险到动作冒险的转变也没有难倒制作组,在本作里言弹也从一种概念转变成了可以打倒敌人的"真枪实弹",系列吉祥物黑白熊在本作里萌度上升但是也变得格外吓人,不过流程部分的战斗更注重策略性,哪怕是不擅长第三人称射击的玩家也能够很快地上手。本作的剧情是对一代与二代的补完,同时也给正在制作中的正统续作埋下了一些伏笔,剧情里穿插的各种捏他也令人捧腹大笑。本作的中文版预计于今年年内发售。[文:秋沙雨]



神明与命运觉醒的交叉命题

★★ UCG评分:21

PS3 神様と运命觉醒のクロステ-ゼ | 日版 | 9月25日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边

本作是于2013年初登陆PS3平台的《神明与命运革命的悖论》的续作,故事发生在前作的数年之后。名为神风真的主角因为"命运觉醒结晶"而觉醒为神,并在天使与恶魔两位女主角的陪同和指导下,参与到神魔大战中面对与邪神的死斗,而他的选择同样会影响到两位女主角的命运。在游戏中,玩家控制的主角可以利用转神系统在天使与恶魔两种形态间任意切换,不同的形态不仅仅会影响玩家的战斗方式,迷宫中一些特定的解谜要素也需要与之对应的转神形态才能解开。游戏的场景也与剧情对应,玩家需要分别在天界、魔界甚至是内心世界等不同的场景中进行迷宫探索。[文:梦叶]

幕末摇滚 超魂

★★ UCG评分:-

PSV 幕末 Rock 超魂 | 日版 | 9月25日
MarvelousAQL | 音乐 | 对应机种为PSP、PSV

本作并非是《幕末摇滚》的加强版,而是一款完完全全的新作,对应PSV和PSP双平台。前作中讲述了维新志士们以摇滚之力对抗幕府及其爪牙"新撰组",最终取得胜利的故事,而本作中的新的威胁则是来自日本以外的他国势力,一艘号称要统治世界的黑船正向日本逼近,企图强迫日本开国。此时以坂本龙马为首的维新志士们再次站了出来,用歌声和国外的入侵者们展开新一轮的抗争。游戏内容方面追加了大量新曲、新剧本以及超绝顶切入的进化等,并且可以继承前作存档,这些都是不容忽视的亮点,而本作的特装版还收录了原班声优们参与配音的OVA动画。[文:哪尼]

排球少年 连结顶点的景色

★★★ UCG评分:-

3DS ハイキュ-!! 繋げ!頂の景色!! | 日版 | 9月25日
BNGI | 策略 | 无对应周边

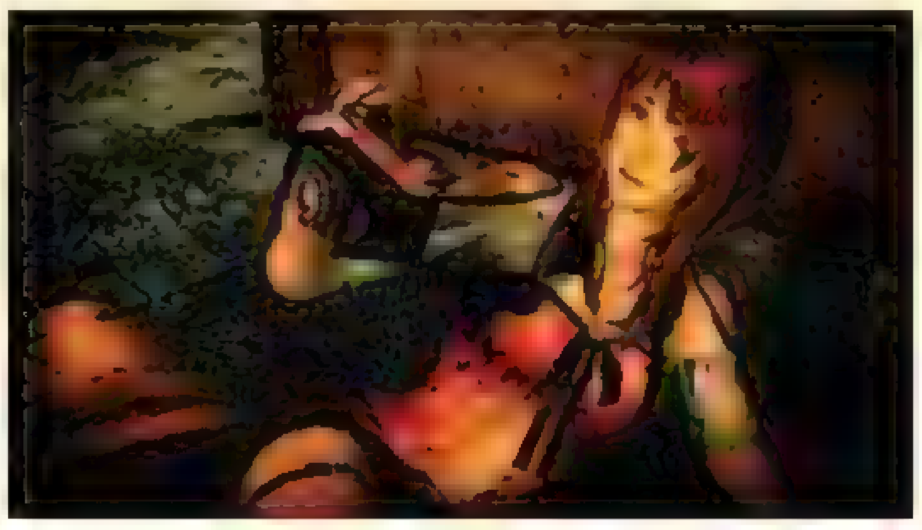
本作由同名动漫作品改编,讲述了主角日向翔阳所效力的乌野高校排球队实现排球梦想的故事。游戏分为文字冒险部分和排球战斗部分。在文字部分玩家需要攻略由6名主角各自视角展开的章节,从而推进故事模式,并且寻找时机对角色进行训练获得技能卡片。而在排球战斗模式中,玩家需要利用各个人物的属性,在攻防状态中设定人物及技能从而获得回合的胜利。本作无论是在日常的文字冒险模式中穿插的CG、还是排球赛场上的穿插的动画,都从原作中直接调用。游戏9个章节的剧情基本沿用了原作的主线,而除此之外通过玩家对角色的合理培养还能够出现原作中没有的一些精彩比赛。[文:大汉]

零 濡鸦之巫女

★★★★ UCG评分:23

Wii U 零 濡鸦ノ巫女 | 日版 | 9月27日
Nintendo | 动作冒险 | 无对应周边

这是日式恐怖游戏"《零》系列"的第五部正统续作,同样采用了使用射影机拍摄怨灵的战斗方式,但系统变更成了灵片拍摄,除了使用经典的"FF"拍摄之外,不擅长把握拍照时机的玩家亦可依靠积攒灵片来给予怨灵大伤害。本作主线剧情章节多达16章,通关之后玩家还可操纵"《死或生》系列"的女主角绫音体验4章外篇内容。剧情方面,本作与《零 ZERO》有着密切联系,主角雏咲深羽的故事就是围绕寻找失踪多年的母亲雏咲深红而展开的,玩家也可通过深红的自白了解到更多她内心中的真实想法。本作的结局多达8个,并且还有两首主题曲和大量福利服装提供给粉丝们。[文:八重樱]



UCG ANNUAL 2014

中土 摩多之影

★★★★ UCG评分:26

多机种 Middle Earth: Shadow of Mordor 美版 9月30日

WB Games 动作冒险 对应机种为X360、PS3、XOne、PS4

延用了托尔金经典奇幻名作《指环王》的故事背景，《中土 摩多之影》讲述了一个发生在《霍比特人》和《指环王》之间的故事，玩家将扮演因为索伦的入侵而家破人亡的刚铎游侠泰雷恩，在被一个身分神秘的怨灵附体后借此复活，并展开了对索伦旗下兽人大军的复仇，期间玩家会了解到一些发生在两个中土世界重要故事线之间的大事件。游戏参考了“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的战斗系统和“《刺客信条》系列”的潜行要素，并创建了特殊的复仇者系统，玩家能够通过审讯兽人来获取军队领导者的信息，并利用这些信息来击败他们，或是将其变为玩家自身的傀儡，从而一步步瓦解或是奴役整支兽人大军，并最终手刃这支军队的统领和泰雷恩的仇人黑手来报仇雪恨。

本作在本质上是一款沙箱作品，里面包含了许多目前业界流行的元素，例如泰雷恩需要通过占据高塔来让对应区域中的收集品和支线任务显示在地图上，类似小游戏式的挑战任务也没有缺席，玩家甚至还需要通过特定的任务来决定兽人军队内斗之间的胜利者，来确保自己控制的傀儡能够一步步攀上兽人大军的最高统御者位置。而在武器强化方面，本作提供了大量的符文供玩家去获取，将它们嵌入武器的符文槽上，就可以获得各种各样的增益。最后，凭借着怨灵的能力，泰雷恩甚至能够控制各种坐骑来驰骋于大地之上，像是巨人这类坐骑还有一骑当千的战斗力。[文：稀饭]

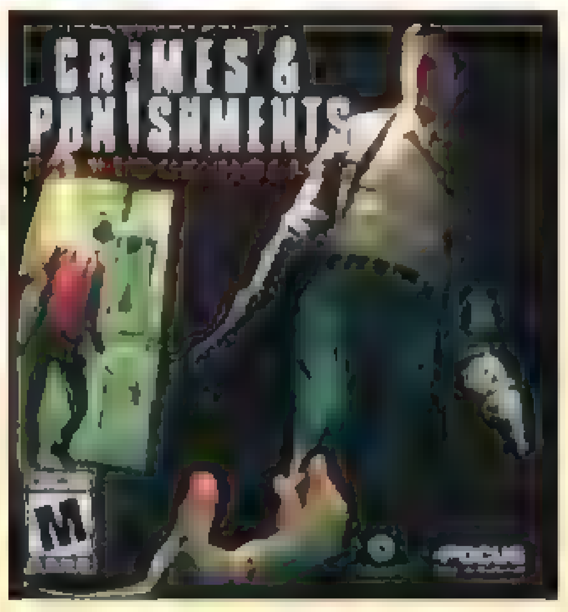
▶部分坐骑的战斗力比泰雷恩自己都还要高。

福尔摩斯的罪与罚

★★ UCG评分:-

多机种 Sherlock Holmes: Crimes and Punishments 美版 9月30日

Focus Home Interactive 文字冒险 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4



本作是由 Frogwares 公司开发的“《福尔摩斯》系列”文字冒险游戏的最新作，也是该工作室首次放弃自家引擎，改用虚幻引擎3 制作的系列游戏。游戏的故事发生在 19 世纪末的伦敦，并与著名俄国小说《罪与罚》有着千丝万缕的联系。游戏中玩家需要可以扮演大名鼎鼎的侦探夏洛克·福尔摩斯，亲自对故事中的 6 起离奇案件进行调查，并在调查途中作出收集各种证据。这些证据最终会帮助玩家破解案件，每个案件都会有 3 至 5 种破案方式以及 6 至 10 种结局。与此之外，福尔摩斯还可以习得各种能力来辅助调查。如果你喜爱文字冒险游戏或者推理游戏，本作还是值得一试的。[文 :乙太]

极限竞速 地平线2

★★★★★ UCG评分:26

多机种 Forza Horizon 2 美版 9月30日

Microsoft 竞速 对应机种为X360、XOne

诞生于 X360 平台，作为“《极限竞速》系列”分支而推出的“《地平线》系列”拥有完全不同于正统作品的风格，虽然仍然有着高拟真的车体塑造和驾驶手感，游戏本身却把竞速这个核心要素放到了第二位，将重点锁定在了自由驾驶带来的乐趣上。作为系列第二作的《地平线 2》继承了这一特点，把场景搬到了欧洲南部，在南部法国和北部意大利的接壤地带，让玩家感受一下于欧洲郊野的美丽风光和迷人的建筑，还有那变幻莫测的天气。游戏的地图比前作大了三倍，系统中不但改革了风格奖励的升级系统，还引入了正统系列中的车体细节调校系统，XOne 还能够采集玩家的数据生成 Drivatar 智能与其他玩家比赛。[文 :稀饭]

十月 OCT

10月1日 《俄罗斯方块》版权方宣布将该作拍摄成大制作的科幻大片。

10月13日 国行版 PS4 通过 3C 认证，资料显示其型号可能为 CUH-1109A，无线性能方面有所改进。

10月18日 Square Enix 举办《最终幻想 XIV》玩家活动，正式公布新资料片《Heavensward》

10月21日 育碧美女制作人婕德·雷蒙德宣布离职。

10月22日 任天堂发布招聘广告，为新主机招募架构师。

10月27日 微软正式宣布 11 月 2 日起美国地区 Xbox One 售价将下调 50 美元。

10月29日 任天堂宣布其第二财季终于扭亏为盈，实现了 2.15 亿日元的运营利润。

10月29日 微软在上海环球金融中心为“《光环》系列”举办了盛大的粉丝活动。

10月30日 微软宣布完成了最后一轮 3000 人的全球大裁员，Xbox 娱乐部正式被裁撤，位于中国深圳的 Xbox 游戏机研发部被全部解散。

10月30日 任天堂公布了首款 QOL 系列健康硬件产品——睡眠侦测器。

UCG ANNUAL 2014

欧米茄五重奏

★★ UCG评分:20

PS4 オメガクインテット | 日版 | 10月2日

Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边

本作是PS4平台上首款日式角色扮演游戏，由Compile Heart开发，因此游戏的风格跟《海王星》系列”非常相似。跟大多传统日式RPG一样，游戏采用灭世的世界观，5位拥有特殊能力的“咏巫女”以歌声和舞蹈的力量消灭敌人守护人类。战斗系统在传统的回合制形式上加入了很多独特的元素，比如咏巫女们可以装备上锤、枪、拳、扇、铳5种武器，根据武器熟练度高低，角色在一个回合内还能多次行动，此外还有“演唱会模式”、“谐波连携技能”等独特系统，以及绅士们喜闻乐见的破衣系统。游戏中还有舞台演出系统，玩家可以自定义角色的舞蹈和动作，进行一场华丽的演出。[文:宇宙人]

禁忌的马格纳

★★ UCG评分:18

3DS 禁忌のマグナ | 日版 | 10月2日

MarvelousAQL | 策略角色扮演 | 无对应周边

本作由“《符文工厂》系列”原班人马打造，是一款结合了养成要素的角色扮演类游戏，游戏画面和角色建模都十分清新可爱，与配乐结合得恰到好处。玩家扮演的主人公不仅需要经营一家生意惨淡的旅馆，在不断与精灵少女们邂逅的过程中，生活也逐渐发生了变化。而游戏的具体内容也同样分为“经营”和“战斗”两大部分，在一定程度上保留了《符文工厂》系列”的交流系统，同样拥有丰富的收集与合成要素，大量的合成素材以及合成配方绝对会耗去玩家不少的时间，特定时间段还会与精灵少女们的特殊事件，不仅会影响与同伴的好感度，对发生的战斗也非常有帮助。[文:梦叶]

王国之心2.5 最终混合版

★★★★ UCG评分:-

PS3 キングダム ハーツ -HD 2.5 リミックス | 日版 | 10月2日

Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边

本作是“《王国之心》系列”在PS3平台上推出的第二个高清合集，不仅收录了《王国之心2 最终混合版》以及《王国之心 梦中降生 最终混合版》这两款游戏的高清移植版，还收录了《王国之心 Re:coded》的高清剧情影像。本次移植的两款作品画面得到了全面HD化，《KH2FM》的画面比例也被调整为16:9。而为了对应5.1声道，下村阳子将这两款游戏的大部分BGM进行了重新录制。除此之外，《KHBBSFM》的操作方式也得到了一定的优化，使其更加适应PS3平台。与上一个高清合集一样，本作也为两款游戏增加了对应的奖杯，系列的粉丝们可不要错过了。[文:乙太]

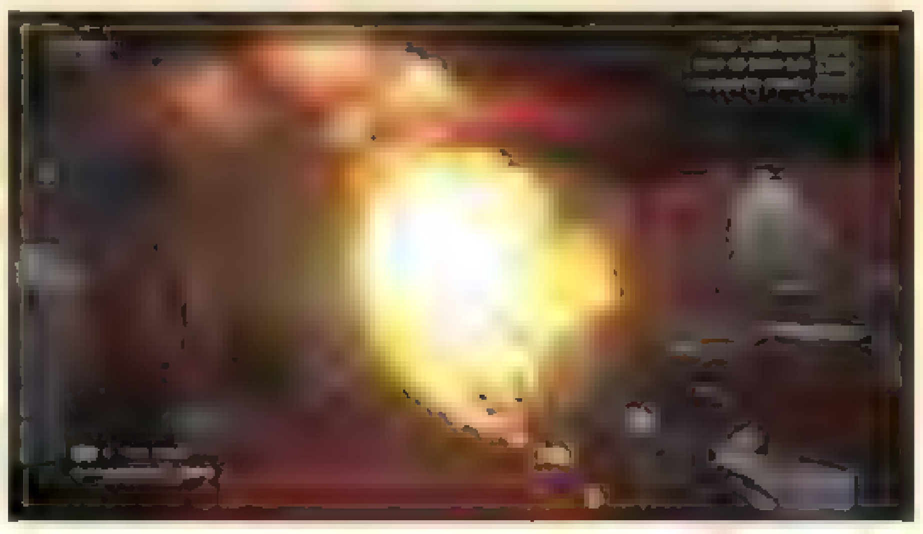
异形 隔离

★★★ UCG评分:20

多机种 Alien Isolation | 美版 | 10月7日

SEGA | 动作冒险 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4

本作是一款由SEGA公司发行的第一人称恐怖生存游戏，取材自经典科幻电影《异形》。在游戏中，玩家要扮演电影中女主角的女儿Amanda，在太空站中探寻异形的秘密。本作中的场景和设备都与电影原作中的如出一辙，而且营造出了与原作相似的恐怖氛围。相比起正面战斗，游戏更强调潜行与求生，主角不仅需要躲避强大的异形，还需要面对人类与生化人的多重夹击，仅仅依靠手中的武器与道具很难与它们正面对抗，独特的“道具合成”系统则需要玩家在求生时注意收集各种材料。此外，游戏还提供了难度较高的“生存模式”，喜爱恐怖求生游戏的玩家不妨一试。[文:乙太]



驾驶俱乐部

★★★ UCG评分:23

PS4 DriveClub | 中文版 | 10月7日

SCE | 竞速 | 无对应周边

本作是原定为PS4的首发作品之一，由开发过“《机车风暴》系列”的Evolution制作组打造。游戏初公布时的画面和帧数在次世代平台的同类作品中并不算出众，单机模式下包括竞速、计时等5种常规赛事，游戏主打在线赛车社交俱乐部的概念，玩家可以在线上组建属于自己的赛车俱乐部，与俱乐部内的好友共同参加团队竞速赛，进行线上俱乐部之间的积分比赛。游戏共收录了55条赛道，超过50辆赛车，之后官方还放出了一系列更新补丁，使游戏在画面、物理系统等方面得到了大幅提升，还新增了效果出众的天气系统，最新的免费补丁还收录了新车、新赛事等一系列内容。[文:梦叶]

2014年度十佳游戏

- 英雄传说 闪之轨迹Ⅱ
- 如龙 维新
- 绝对绝望少女 弹丸论破同章
- 刺客信条 叛变
- 高达破坏者2
- 塞尔达无双
- 世界传说 梦幻同盟
- 跨越真实 创世之姬
- 战国无双4
- 欧米茄五重奏

2014年带给我最意外惊喜的是《绝对绝望少女 弹丸论破同章》，作为这个系列的粉丝，在看到一代二代角色3D造型时可谓是感动得一塌糊涂，在游戏发售前还一度担心游戏类型从文字冒险突然变成动作冒险会不会有什么问题，结果发现这些都是白担心。《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》是在没有正统作《传说》的这一年里我最期待的游戏，前半部分带来的感动和后半部分带来的悲伤怕是会在我的记忆中贮藏很长一段时间。从2014年春季开始，PSV的乙女游戏数量也渐渐增多，以《跨越真实 创世之姬》为首的非移植类新作剧本也位于平均水准之上，令人十分欣慰。

NBA 2K15

★★★★ UCG评分:25

多机种 | NBA 2K15 | 美版 | 10月7日
2K Games | 体育 | 对应机种为X360、PS3、XOne、PS4

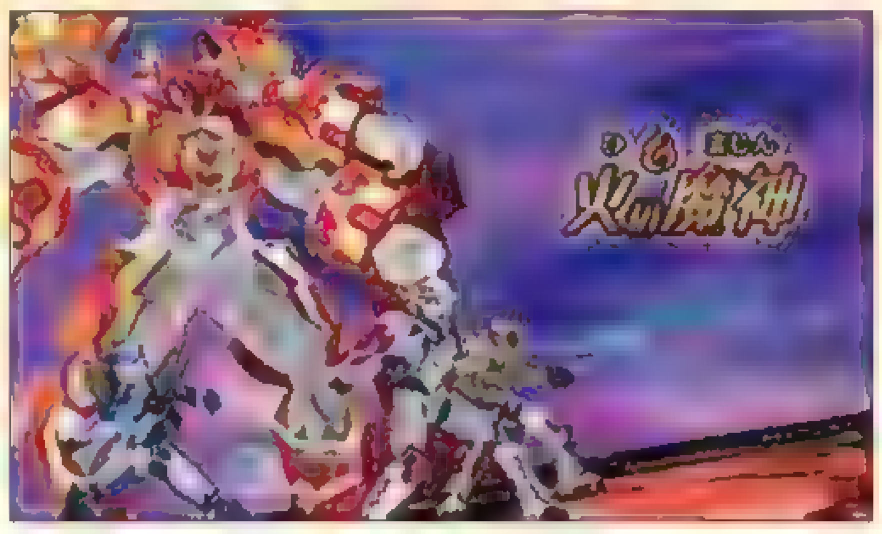
自从前作第一次登陆次世代主机平台，就宣告《NBA 2K》系列”迎来了崭新的时代。无论是强大的人物建模，还是足以以假乱真的视觉光影效果都在向玩家们展示着最强篮球游戏的标杆。全新的物理引擎更是将球员间的身体碰撞效果展现得淋漓尽致。本作在原有基础上重点加强了内线球员的防守作用，三秒区内的争抢更加激烈。后场的远距离长传球失误率高了不少，对于喜欢下快攻打反击的玩家来说需要适应一下。生涯模式改变固有的选秀顺位模式，而是要通过附加考核来获得进入联盟的资格。网战部分变化不大，篮球公园模式可玩性十足，无奈国内的网络问题令乐趣打了不小的折扣。[文：乐小游]

魔神之骨 时空魔神

★★ UCG评分:–

3DS | マジンボーン时间と空间の魔神 | 日版 | 10月9日
BNGI | 动作 | 无对应周边

本作是根据 BANDAI 推出的集换式卡牌游戏《魔神之骨》改编的动作游戏，故事与动画版《魔神之骨》相同，讲述了平凡的高中生翔悟，利用创造世界的魔神们的力量变身为骨战士，与其他的骨之战士一同抵抗邪恶的黑暗战士的过程。游戏的战斗以 3 对 3 的方式展开，玩家可以使用不同的骨之战士进行游戏，更可以使用“通信”机能与好友一同作战。在战斗中，骨战士们不仅可以进行爽快的连击，还可以使用多种演出华丽的必杀技，更可以通过收集“魔神碎片”来召唤巨大的魔神支援战斗。而在战斗之余，玩家还可以自由更换骨战士的组件，有超过 270 种组件可供选择。[文：乙太]



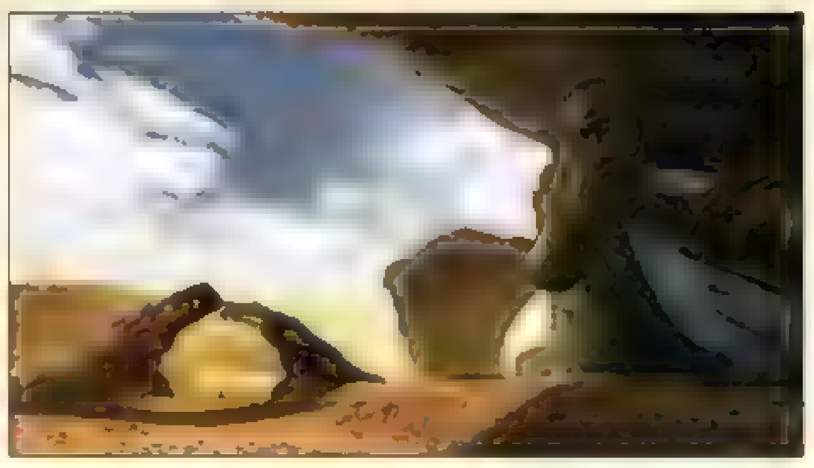
怪物猎人4G

★★★★★ UCG评分:27

3DS | モンスターハンター4G | 日版 | 10月11日
Capcom | 动作 | 对应扩张滑杆

《怪物猎人》系列”向来有推出“G”级资料片的习惯，而《怪物猎人 4G》也在前作推出一年后如期发售。作为《怪物猎人 4》的资料片，本作在保留了前作中的所有要素的基础上加入了丰富的新要素。首先是怪物方面，本作不仅新增了千刃龙、巨戟龙等全新的怪物，还为在《怪物猎人 4》中初登场的怪物们都增添了亚种。除此之外，诸如盾蟹、霞龙等系列经典怪物也在本作中再次登场，可谓十分厚道。

其次是武器方面，本作虽然没有增加新种类的武器，但是不少武器都都追加了新的动作，武器平衡性方面也作出了一定的改动，这也使得大部分武器的玩法发生了很大的变化。与前作一样，利用高低差的跳跃攻击与“骑乘”系统依然是本作的重头戏，这也让操虫棍继续在本作中大放异彩。



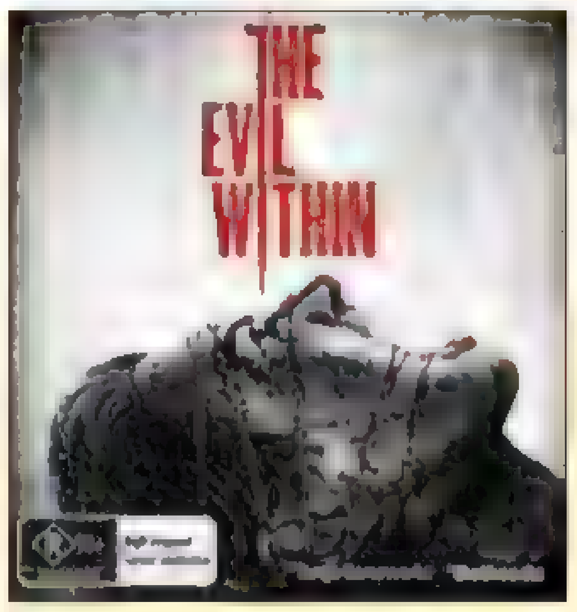
按照“G”级资料片的传统，本作也追加了高难度的 G 级任务，不过这次的 G 级任务比以往更具挑战性。除此之外，本作还在前作“狂龙化”的基础上追加了怪物的“极限状态”，借此进一步提升怪物的实力，不过玩家也可以通过本作新增的抗龙石来对角色进行强化，来对抗“极限状态”中的怪物。除了以上这些新要素之外，本作还追加了一个中世纪风格的新城镇，《怪物猎人 P2G》时代的沙漠地图也得以回归，而网络联机功能也得到了优化，玩家之间的交流变得更为方便，绝对是多人同乐时的最佳选择。[文：乙太]

▶老怪物的回归也是本作的一大卖点。

邪恶深处

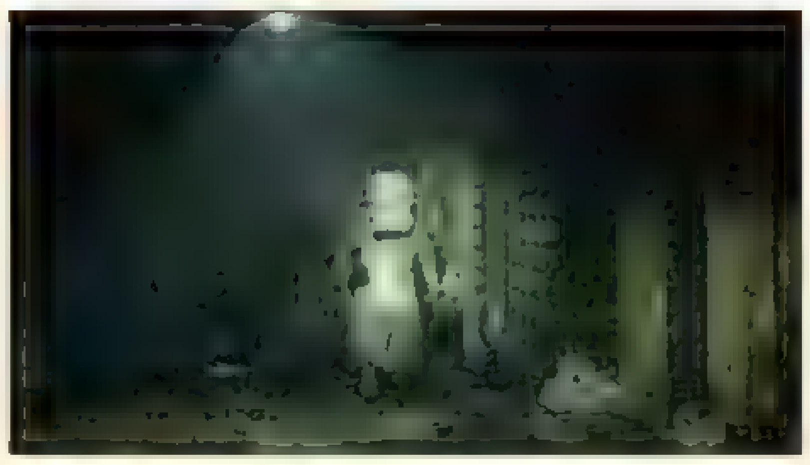
★★★★ UCG评分:25

多机种 | The Evil Within | 中文版 | 10月14日
Bethesda | 动作冒险 | 对应机种为PS3、PS4、X360、XOne



本作是“《生化》之父”三上真司的信心之作，也是其早先“Zwei 计划”的真实面貌。游戏方式与《生化危机 4》十分接近，主线剧情共有 15 个章节，每个章节长短不一，节奏也张弛有度。玩家将扮演探员塞巴斯蒂安在一场残忍的凶杀案事件中挖掘事件的真相，游戏氛围颇为惊悚，并结合了大量的科幻元素给予玩家“分不清梦境还是现实”的错觉，加之剧情的描绘比较晦涩，很难让人一下子就看懂。游戏的画面略显落后，一些人物的建模即使在次时代平台也只能表现出本世代的水平。

相较于画面上的不足，游戏的战斗和探索部分则表现得比较出彩，为了给予玩家最大的紧张感和恐怖感，游戏鼓励玩家使用各类机关陷阱来反击敌人，但要恰当利用这些陷阱却不是一件容易的事情，在与敌人纠缠时被陷阱困住也是家常便饭。逃跑是其中不可缺少的要素，而就连使用医药箱也会产生一时画面扭曲和不能操作的现象。与此相对，玩家在游戏中能够获得的弹药资源都不算丰富，避免了“突突突”的感官疲劳。尽管在游戏中能够对主角进行强化，但是其范围也十分有限，即使是最大强化的状态下仍然处处凶险，因为还有不少即死的陷阱穿插在流程中。游戏中敌人的种类十分丰富，电锯男、隐身怪、“六爪贞子”等敌人让人印象深刻。游戏画面风格比较黑暗，血腥画面更是四处横行，但是三上作品的商业品质依然在本作中得到保持。[文：大汉]



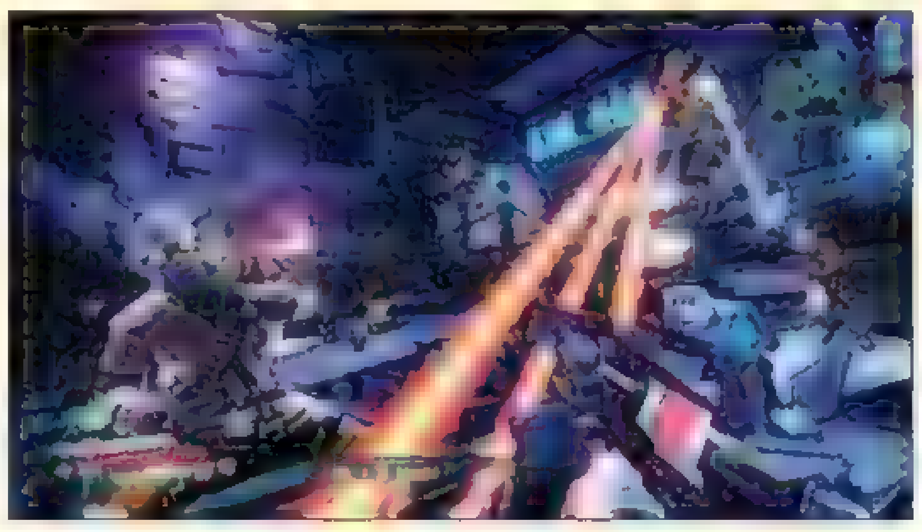
▶游戏中类似于这样的血腥场景几乎随处可见。

边境之地 前续

★★★★ UCG评分:24

多机种 Borderlands: The Pre-Sequel | 美版 | 10月14日
2K Games | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3

作为“《边境之地》系列”的外传性质作品，这款是由 2K Australia 而不是系列正统开发组 Gearbox Software 主导制作的游戏却有着和正传相仿的系统和操作手感，漫画式的画面风格和夸张的枪械掉落以及射击效果也是一脉相成。不过本作还是加入了一些新元素，例如故事基本上是发生在潘多拉星球的月球上，这里缺乏氧气重力低下，所以玩家不但需要操心自己的氧气是否充足，还可以利用低重力特点发动高跳和突然下砸的空降攻击。因为时间线处于《边境之地》和《边境之地 2》之间，所以本作很好地补完了剧情的空白，让玩家们了解到帅哥杰克是如何一步步沉沦堕落成《边境之地 2》中的大反派。[文 :稀饭]

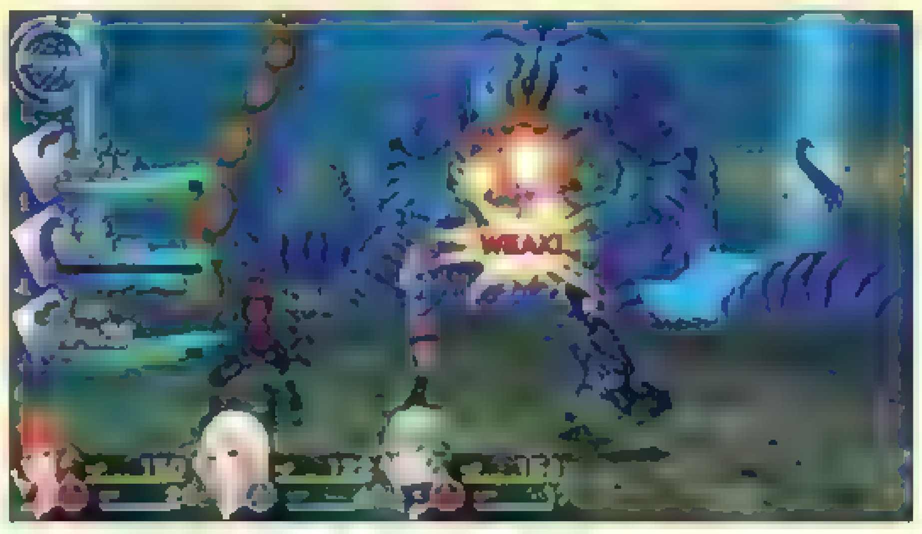


混沌之戒Ⅲ 前传三部曲

★★★ UCG评分:17

PSV ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジー | 日版 | 10月16日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边

在智能手机平台上大放光彩，被称为“最强手机 RPG”的“《混沌之戒》系列”在 PSV 上的初次登场。本作不仅包含了最新的《混沌之戒Ⅲ》，还附带了手机版的《Ⅰ》、《Ⅱ》和《Ω》，并且在画面以及操作上做了不少强化，同时也舍弃掉了所有的课金元素，成为一款标准的主机角色扮演游戏。游戏的故事一如一般日式 RPG 般王道展开，但是在制作画面上已经达到 PSV 水准，声优也不乏松冈祯丞、伊藤奈惠等知名 CV 加入。游戏中玩家并没有等级的概念，取而代之的是装备和升级卡片来提高能力，并根据战况切换卡片的使用。游戏中的卡片多达 138 种，搜集完这些卡片也是相当巨大的工程。[文 :大汉]

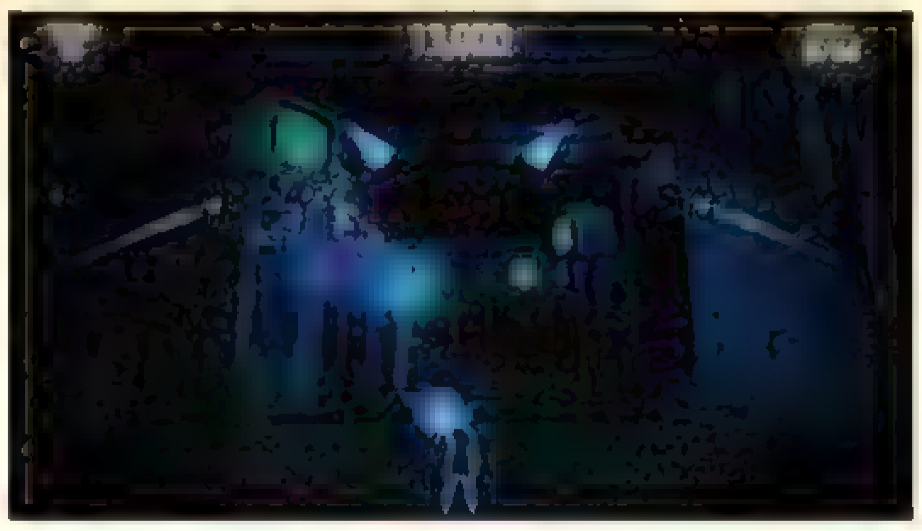


幻想曲 音乐进化

★★★★ UCG评分:-

多机种 Fantasia: Music Evolved | 美版 | 10月21日
Disney | 音乐 | 对应机种为X360、XOne

《幻想曲 音乐进化》是一款全新概念的体感音乐游戏，与《舞蹈中心》系出同门，支持两代 Kinect 感应器。游戏一改 Kinect 音乐游戏多为模拟跳舞的玩法，改用不同的动作来模拟音乐的节奏，玩起来有种乐队指挥的感觉。由于机能的差异，XOne 版对动作识别的精度更高，难度也上升了不少。X360 版虽然精度有所不及，不过游戏也调整了难度，玩起来更加轻松。游戏不仅收录了包括《Let it go》在内的众多迪士尼神曲，还有很多时下流行的欧美人气歌曲，总数超过 30 首，内容颇为厚道。游戏还支持两人同时游玩，不过难度也会大幅上升，总的来说是一款很适合家庭娱乐的游戏。[文 :纱迦]



超级英雄世纪

★ UCG评分:18

多机种 スーパーヒーロージェネレーション | 日版 | 10月23日
BNGI | 策略角色扮演 | 对应机种为PS3、PSV

本作是由“《SD 高达 G 世纪》系列”制作组打造的全新 S・RPG，参战作品涵盖了“《高达》系列”、“《假面骑士》系列”以及“《奥特曼》系列”。本作以这 3 个系列中部分作品的剧情为主线，并在此基础上加入了原创剧情与原创角色。游戏的系统基本与“《G 世纪》系列”相同，比较不同的是角色需要通过提升等级来习得各种招式和技能。在“《G 世纪》系列”中大受好评的“Break”系统得到保留，并且加入了在关卡末尾大幅提升 BOSS 能力，但可以换取高回报的“Last Shock”系统。此外，玩家还可以挑战游戏中的“英雄任务”，并以此来解锁隐藏角色。绝对会让粉丝们大呼过瘾。[文 :乙大]

世界传说 梦幻同盟

★★★ UCG评分:21

3DS テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア | 日版 | 10月23日
BNGI | 策略角色扮演 | 无对应周边

《传说》小组每年无论以怎样的形式，都会推出一部《传说》，在没有正统续作的 2014 年里，《世界传说 梦幻同盟》就成了《传说》饭们注目的焦点。本作移植自手游《世界传说 战略同盟》，在原作的基础上追加了另一条主线，还追加了包括系列正统作最新作《无尽传说 2》的角色路德加、尤里乌斯等人在内的诸多新角色，同时还追加了全语音，无论是好感对话还是主线部分玩家们都可以欣赏到来自原作声优阵容的精彩演技。出色的角色立绘与 CG 是本作的最大卖点，战斗系统从原作的线性战斗变成了极为传统的策略角色扮演之后趣味性有所下降，剧本的整体长度也不尽人意。[文 :秋沙雨]

堕落之主

★★★ UCG评分:-

多机种 Lords of the Fallen | 美版 | 10月28日
BNGI | 动作冒险 | 对应机种为PS4、XOne

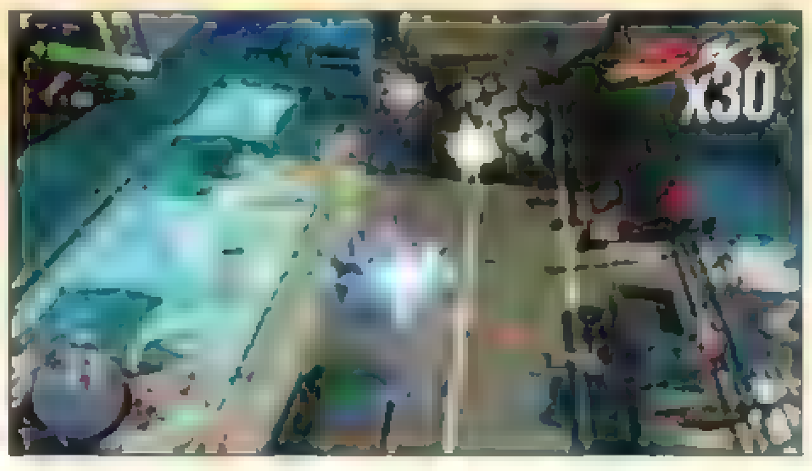
本作是由德国工作室 CI Games 开发的一款风格硬派的第三人称动作游戏，其主要制作人曾经参与过《巫师 2》的开发工作。本作的玩法与“《黑暗之魂》系列”十分相似，独特的“风险与回报”系统从侧面提升了难度。在游戏中，玩家需要扮演孤胆英雄 Harkyn，以一己之力阻止堕落神的信徒与背叛者之间的战争。游戏流程以线性方式展开，随着故事的发展新区域会不断开启，之后便能在这些区域中探索隐藏的地点与事件。玩家需要在游戏初期为主角选择战斗风格，而不同的战斗风格则取决于不同的魔法与职业搭配，只有选择了适合自己的战斗风格，才能应付本作慢节奏且高难度的战斗。[文 :时雨]

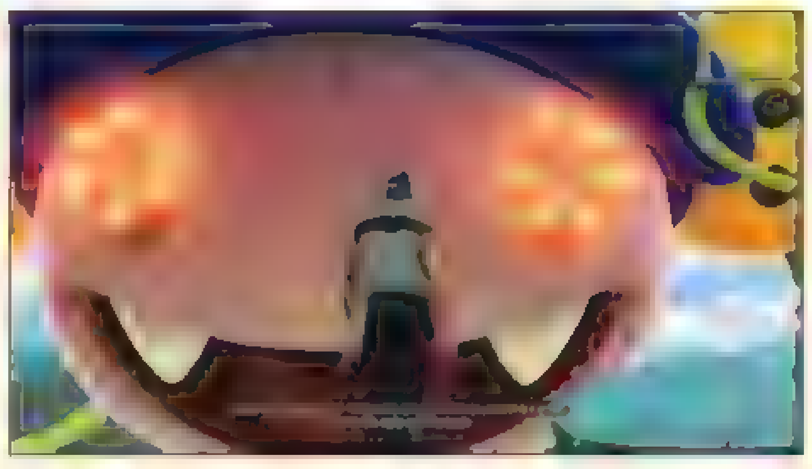
日暮城狂欢

★★★★★ UCG评分:28

XOne | Sunset Overdrive | 美版 | 10月28日
Microsoft | 动作冒险 | 无对应周边

作为XOne平台的又一重磅独占大作，《日暮城狂欢》是一款怪咖风格满载的作品，故事讲述了名为Fizzco的饮料公司推出了一种名叫Overcharge XT的能量饮品，但这种风行全城的能量饮品却导致了一场异形危机，在游戏中玩家扮演的正是这个末世中的一位草根英雄，在陷入异形危机的日暮城中狂欢。游戏的画面风格相当特别，除了艳丽的画面外，还有吸引眼球的各种武器特效，而且游戏的帧数相当稳定。游戏的操作不同于一般的沙箱游戏，独特的跑酷操作是游戏的核心，跑酷操作不仅仅是花哨的移动，更重要的是它融入了游戏的各个方面，比如强化角色能力、提高风格等级以及躲避敌人攻击等，虽然开始游戏时会有点慢热，当玩家完全熟悉操作后，游戏的乐趣能成倍的提高。游戏的主线流程长度适中，





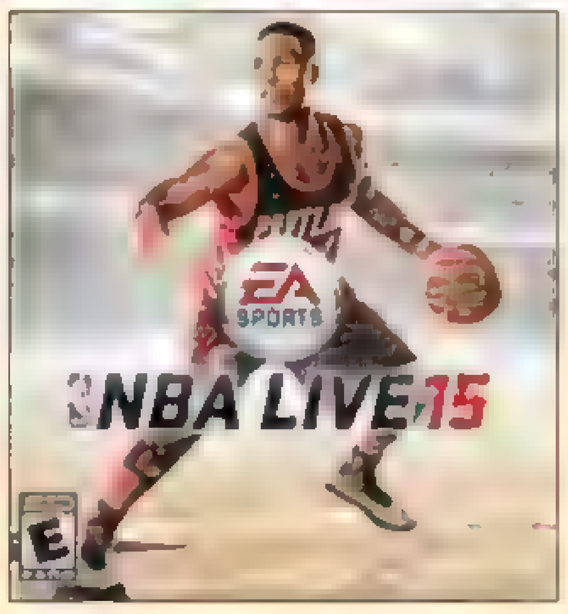
还有大量的支线任务以及挑战任务，支线任务中玩家可以从一些怪咖身上感受到日暮城的人间百态，而挑战任务的全金牌任务更是让人血脉喷张，因此游戏可以说是耐玩度十足。游戏中有800个以上的收集要素，虽然数量很多，但这些收集并非无意义的机械行动，因为通过收集可以换取名为AMP的能力，而AMP正是强化角色能力的魔法系统，因此收集也有了一定的必要性。游戏的网战名为混沌小队，它是合作与对抗并重的游戏模式，开始时各位玩家需要完成相同的任务来比拼得分，而在完成后则需要合作抵御异形的入侵，整个过程热闹非凡。另外游戏已经推出了第一个剧情DLC，后续也将追加新的DLC保持游戏热度。[文：伽蓝]

▶游戏的特效相当抢眼。

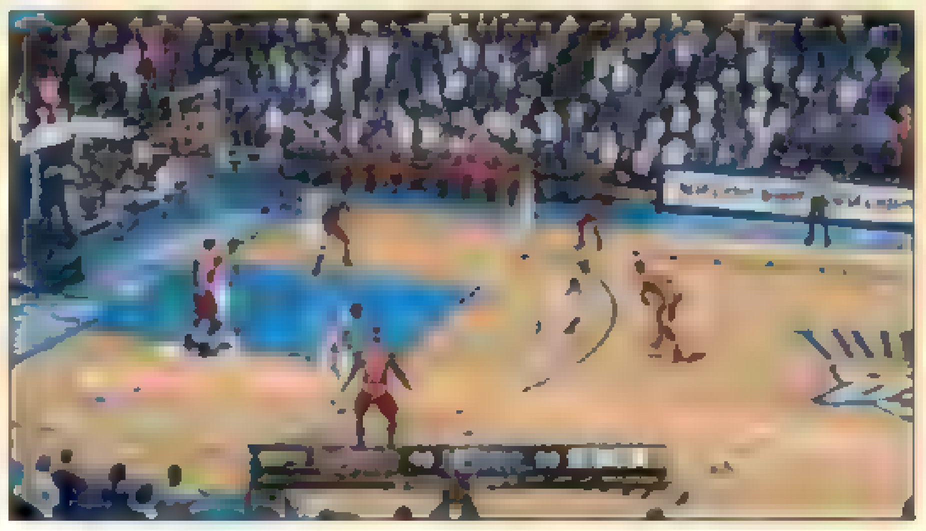
NBA Live 15

★★★ UCG评分:-

多机种 | NBA Live 15 | 美版 | 10月28日
EA | 体育 | 对应机种为XOne、PS4



经过了几年的沉寂之后，《NBA Live 14》选择了在次世代主机平台重生。而一年过去后玩家们的负面评价让人感觉这个系列已经难有起色。但这次的最新作却令人眼前一亮，精致的人物建模与球场的细节变化甚至比《NBA 2K15》更加强大。游戏画面色彩艳丽，地板的反光效果也更加真实，采用了ESPN的记分牌后临场效果十足。比较遗憾的是球员动作稍显僵硬，画面的流畅度也有待提高。阵地战时玩家可以利用摇杆操控持球队员会做出各种指挥动作，不过明星球员进攻时的招牌动作较少，观赏性有所欠缺。灌篮后球员的缓冲以及惯性动作也经过了特殊处理，总而言之本作是真实性强于游戏性的一款作品。[文：乐小游]



2014年度十佳游戏

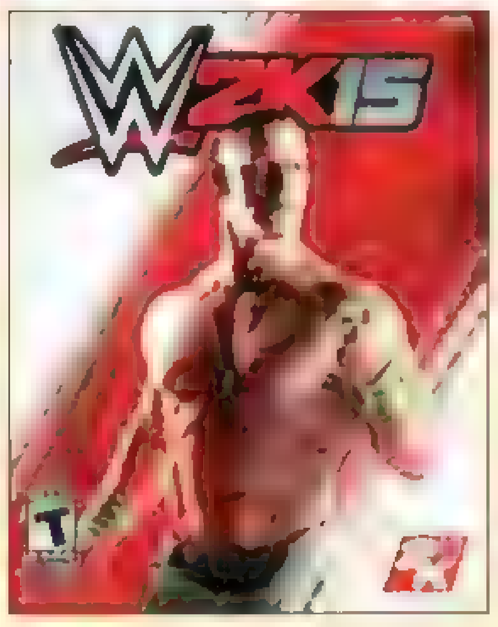
- 最后生还者 重制版
- 无名英雄 再来者
- 无名英雄 萤光初现
- 墨西哥英雄大冒险 加强版
- 光电战机
- 猎天使魔女2
- 胧村正DLC
- 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革
- 战国BASARA 4
- 夜下降生

我在2014年的游戏时间因为生活方式的改变而明显缩减，虽说单看白金奖杯也拿下了一百出头，但这只是得益于GAL游戏在2014年的大爆发，凑数的多了就没什么营养了。先不说上百小时的大游戏，就算是耗时30小时左右的常规作品，在我的游戏列表中也不多见，多少有些遗憾。稍感欣慰的是坑了一年的《最后生还者》终于拿下，并成为自己第400个白金。同时一些老游戏的DLC也补齐了，整体完成率总算艰难超越90%。近两年认真玩一款RPG的夙愿依然没有达成，希望新一年能更注重游戏的体验质量吧。

WWE 2K15

★★★ UCG评分:-

多机种 | WWE 2K15 | 美版 | 10月28日
2K Games | 体育 | 对应机种为PS3、PS4、X360、XOne



本作是WWE摔跤联盟主题游戏最新作，本作由当前WWE联盟中炙手可热的选手约翰·塞纳代言，而因开发"《NBA 2K》系列"而声名大噪的Visual Concepts工作室也加入到本作的开发当中，一系列的新技术运用也让本作的画面更加真实。游戏加入了类似"《NBA 2K》系列"的生涯模式，玩家将从训练开始扮演初出茅庐的摔跤手，在经纪人的安排下逐步参加比赛，最终向WWE最高荣誉的金腰带进发。"2K表演赛"模式也是游戏的特色之一，在这个模式中会通过"纪录片+游戏"的形式，重温一些经典的WWE对抗。而在游戏发售后，游戏还追加了全新的招式包、角色包以及战役包等DLC内容，喜欢本作的玩家不容错过。[文：伽蓝]

御姐武戏Z2 混沌

★★☆☆☆ UCG评分:18

PS4 | お姉チャンバラZ2 ～カオス～ | 日版 | 10月30日
D3 Publisher | 动作 | 无对应周边

以性感美女砍丧尸为卖点的《御姐武戏》转战到PS4上，游戏的故事接线前作《神乐》，《神乐》中作为DLC登场的彩咲姐妹直接就可以使用。系统的核心依然是强调按键时机的COOL连击，要求玩家在出招时准确按键来派生各种强力的攻击。虽然初上手时会感觉十分别扭，但熟练之后再配合特定装备就可以草割群敌。本作增加了通过换人而使出的组合攻击，此外4名主人公在满足特定条件后还可以进入类似变身的暴走和忘我的形态，变身后的4名妹子会以更加性感的造型展开战斗。游戏的流程很短，不过准备了较为丰富的多周目要素和挑战项目。此外官方还推出了大量的付费DLC。[文：纱迦]

十一月 NOV

11月6日 任天堂举办网络直面会，公布了3DS《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》等多款大作情报。

11月11日 Xbox One 在国内双 11 电商狂欢节当日降价 500 元，但当日销量并不理想。

11月20日 Activision 宣布《使命召唤 先进战争》成为今年最畅销的娱乐产品，系列累计销售额超过 100 亿美元。

11月21日 上海文广集团控股的百视通与东方明珠共同公布了资产整合方案，将形成一家千亿级公司。

11月24日 腾讯游戏公开新作预告页面，将会推出 Xbox One 版《无尽之剑》，采用体感方式战斗。

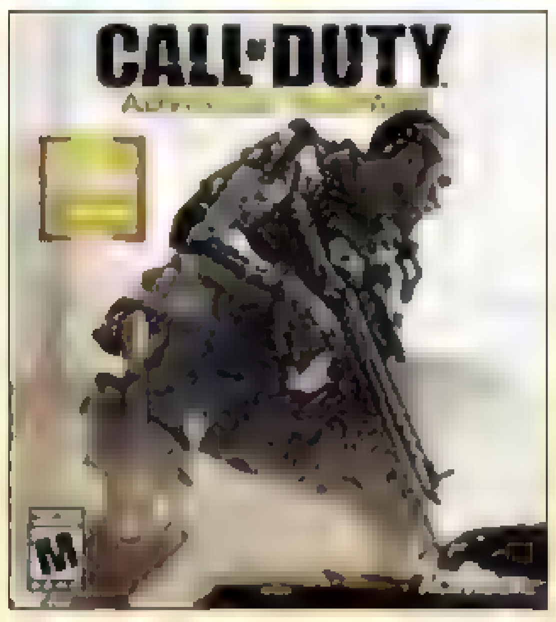
11月25日 索尼在投资者会议上表示游戏相关业务年营业额将达到 1.6 万亿日元，成为索尼集团盈利希望所在。

11月28日 微软宣布 Xbox 日本事业部负责人泉水敬将调职到美国总部，由原索尼美国副总裁高桥美波接任其位。

使命召唤 先进战争

★★★★ UCG评分：26

多机种 | Call of Duty: Advanced Warfare | 美版 | 11月4日
Activision | 主视角射击 | 对应机种为PS3、PS4、X360、XOne



《使命召唤 先进战争》一改过去 7 年间系列由 IW 和 T 组主导开发的传统，由此前曾多次参与系列开发的 Sledgehammer 主导开发。虽然名为先进战争，但实际上与 IW 的现代战争并无直接联系，开启了一个全新的故事。故事的世界观被设定到未来，强大的军事企业阿特拉斯成为地球事实上的统治者，主人公一行从为阿特拉斯服务到反抗它的暴虐统治。游戏的最大反派、阿特拉斯的总裁 Jonathan Irons 由奥斯卡影帝凯文·史派西扮演，他不仅亲自为 Irons 配音，而且还亲身出演这名角色，其精湛的演技为战役模式增色不少。

《先进战争》的最大特色就是无处不在的高科技元素。游戏中出现了无人机、智能手雷、步行战车等一系列科幻武器，其中最具代表性的就是外骨骼动力服。这种服装赋予了战士二段跳、瞬移、隐身、攀爬等能力，可以说是本作的象征。玩家在战役模式中可以通过获得的点数来为其提升性能，而在游戏的多人模式中玩家也会身穿这一装备出战。这就使得系列一直以来换汤不换药的联机感觉也有了较为明显的改变。

本作既没有收录 IW 的特别行动模式，也没有收录 T 组的丧尸模式，而是将《幽灵》的生存模式略加改动作为第 3 大模式收录。这次的生存导入了外骨骼动力服以及升级要素，而且在生存模式的最后依然有丧尸出现，与之后的 DLC 遥相呼应。[文：纱迦]

▶夹杂丧尸要素的生存模式是接下来本作 DLC 的重头戏。首个 DLC 已于 1 月底登陆 Xbox 平台。

乐高蝙蝠侠3 超越哥谭

★★★★ UCG评分：23

多机种 | Lego Batman 3: Beyond Gotham | 美版 | 11月11日
WB Games | 动作 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4、Wii U

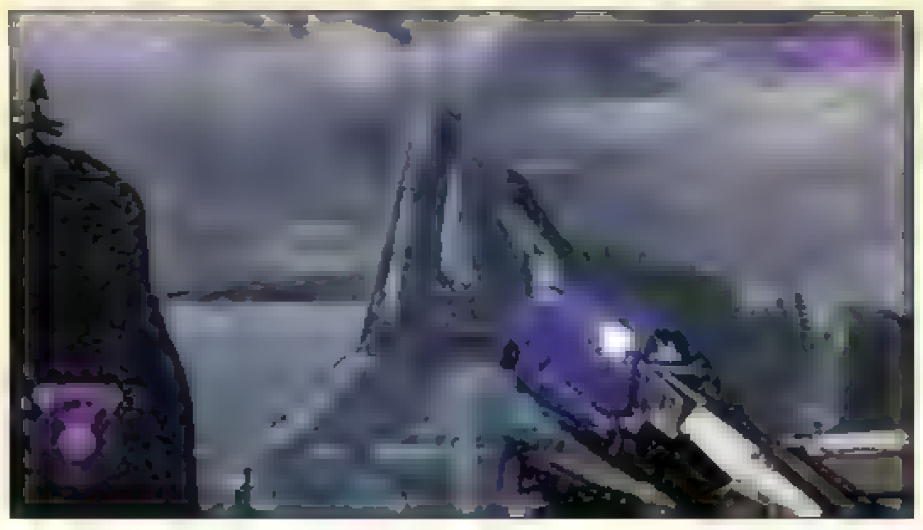
作为《乐高》系列最成功的版权作品系列之一，《乐高蝙蝠侠》能推出第三作《超越哥谭》自然是一点都不令人意外，不过本作从角色阵容上来说，与其说是蝙蝠侠主题的《乐高》作品，倒不如说是正义联盟主题的《乐高》作品。本作中登场的英雄和反派已经超过了 150 位，其中自然不乏玩家熟悉的人气角色，例如蝙蝠侠和罗宾、超人、神奇女郎、闪电侠和绿灯侠等等，值得一提的是本次反派的阵容也不弱，有小丑、卢瑟、鳄鱼人和豹女等等英雄的宿敌登场，最终也会变成可操纵角色。游戏本身的乐趣仍然聚焦在解谜和收集上，玩家需要开动脑筋用不同角色的不同能力来合作解开谜题与机关。[文：稀饭]

光环 士官长合集

★★★★★ UCG评分：26

XOne | Halo: The Master Chief Collection | 中文版 | 11月11日
Microsoft | 主视角射击 | 无对应周边

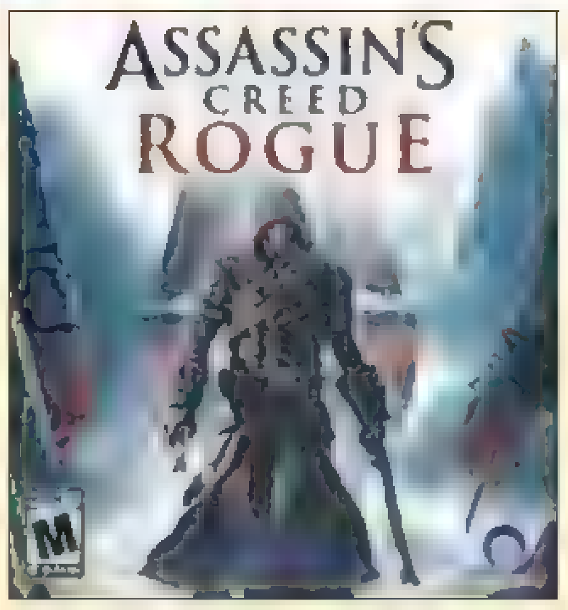
本作集合了《光环》系列 4 部正统作品的全部内容，其中初代采用的是 X360 版《光环 战斗进化 周年纪念版》，2 代则是完全重制的，3 代和 4 代的画面也经过了一定处理。重制的 2 代收录了原版和新版两个规格，玩家可以在游戏中随时按 VIEW 键进行切换，就连过场动画也有两个版本。游戏并非简单地将 4 部作品合一收录，而是专门制作了菜单和清单，将 4 部作品有机地融为一体。不光是战役模式，游戏还收录了前 3 作几乎所有的多人地图，以及少量完全重制的地图，使得地图总数超过了 100 张。对 FANS 来说本作的收藏度难以估量，是绝对的珍藏之作。[文：纱迦]



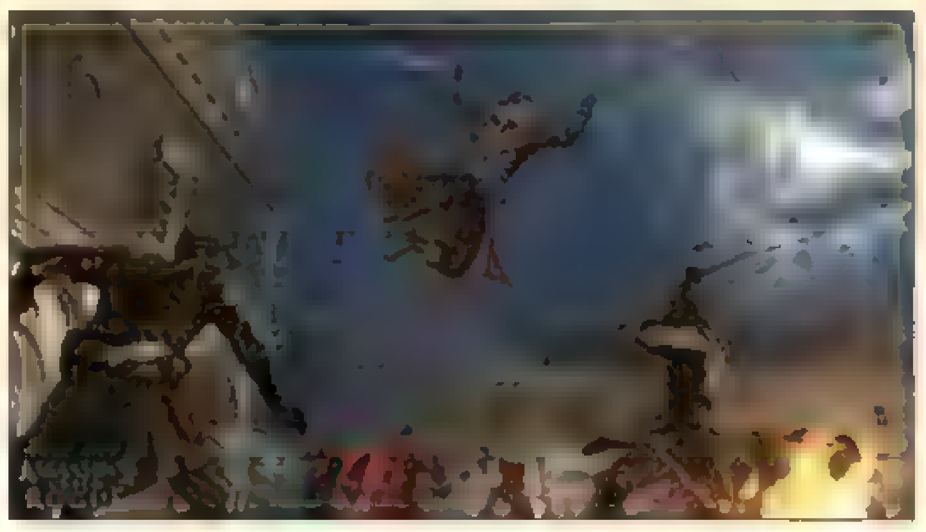
刺客信条 叛变

★★★ UCG评分:22

多机种 Assassin's Creed: Rogue 中文版 11月11日
Ubisoft 动作冒险 对应机种为X360、PS3



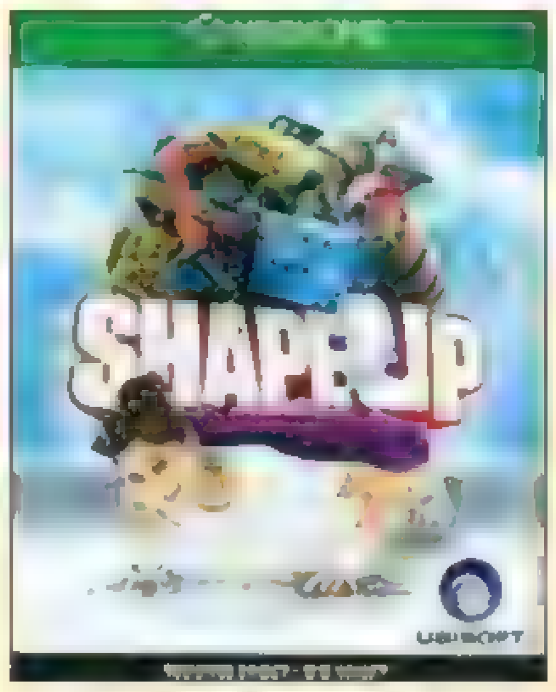
《刺客信条 叛变》或许是本世代主机的最后一作《刺客信条》，本作讲述主角谢伊如何从一位刺客转变成一位圣殿骑士的故事，也为系列粉丝们讲述了北美地区刺客组织势力衰退的原因，最后还穿插了《大革命》相关的内容。虽说本作是以敌对的角度来讲述刺客们的剧情，不过在操作上与系列各作的刺客相比也没有太大的变化。本作的大部分系统直接沿用自前作《黑旗》，在其他系统里还有着历代作的影子在其中。玩家可以在北大西洋、纽约和里弗瓦利三个地区进行探索，24 个圣殿骑士团神器是地图探索的最大动力，70 个 Abstergo 挑战也能够勾起玩家的竞争欲望。美中不足的是本作流程剧情太短。[文 :秋沙雨]



健身趣

★★★★ UCG评分:–

XOne Shape Up 中文版 11月13日
Ubisoft 体育 Kinect专用



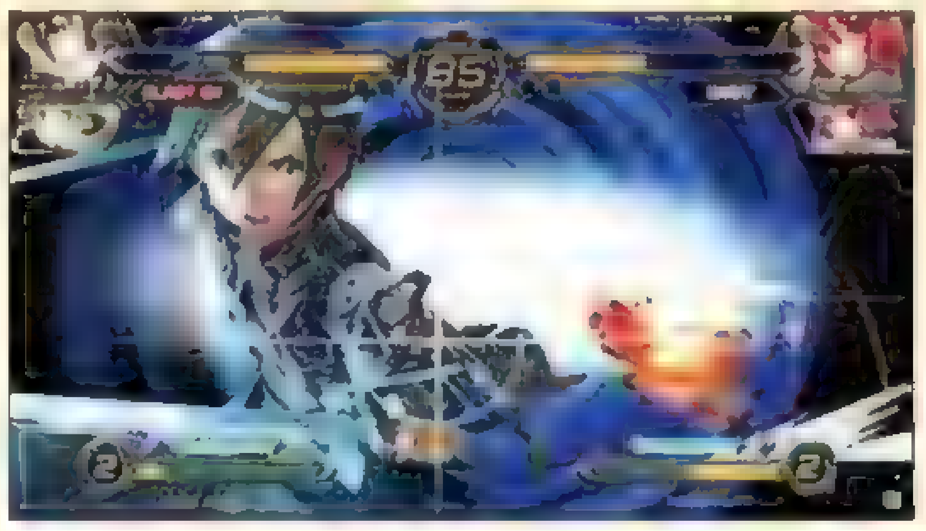
《健身趣》正如其名，是想将单调重复的健身过程，转化为妙趣横生的游戏过程。本作为 Kinect 专用游戏，通过对玩家行动的捕捉，将健身成果准确地反馈给玩家。游戏画面色彩鲜明，怀旧气氛浓厚，玩起来轻松恶搞，但关键的健身环节毫不放松。游戏主要收录三大模式，既有短期集中锻炼特定部位的玩法，又有长达 4 周、考验玩家耐心的专业课程，也支持在线挑战好友的成绩。游戏还推出了移动端专用的配套 APP，可以更好地了解自己的健身进展。游戏推出了官方中文版，让玩家能够准确掌握健身资讯，而且中文版的封面还请来尖叫妹辜莞允特别出演。[文 :纱迦]

电击文库 格斗巅峰

★★★★ UCG评分:24

多机种 电击文库 FIGHTING CLIMAX 日版 11月13日
SEGA 格斗 对应机种为PS3、PSV

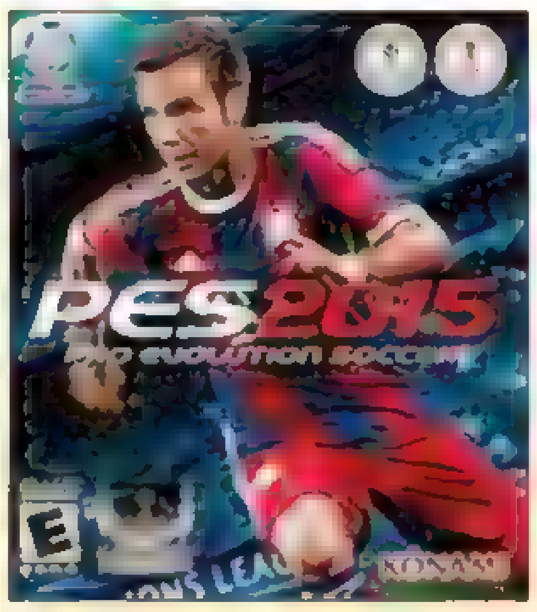
《电击文库 格斗巅峰》是由《刀剑神域》、《灼眼的夏娜》以及《魔法禁书目录》等电击文库作品中的多名人气角色登场的 2D 格斗游戏，游戏的系统相对友好，就算是新手玩家都能利用简易连段享受其中的乐趣。游戏中玩家将操作原作登场角色，在各作品的名场景中进行梦幻对战，再现让人热血沸腾的经典必杀技，还可以召唤援护来参加战局。游戏有电击文库角色一同聚首的故事模式，喜欢原作的玩家不容错过，以及本作还有角色装扮自定等多种元素。另外，游戏还将于 2015 年 2 月 12 日发售中文版，如果此前尚未购入本作的玩家，不妨购买中文版更好地体验本作的方方面面。[文 :伽蓝]



职业进化足球2015

★★★★ UCG评分:27

多机种 Pro Evolution Soccer 2015 中文版 11月13日
Konami 体育 对应机种为X360、PS3、XOne、PS4

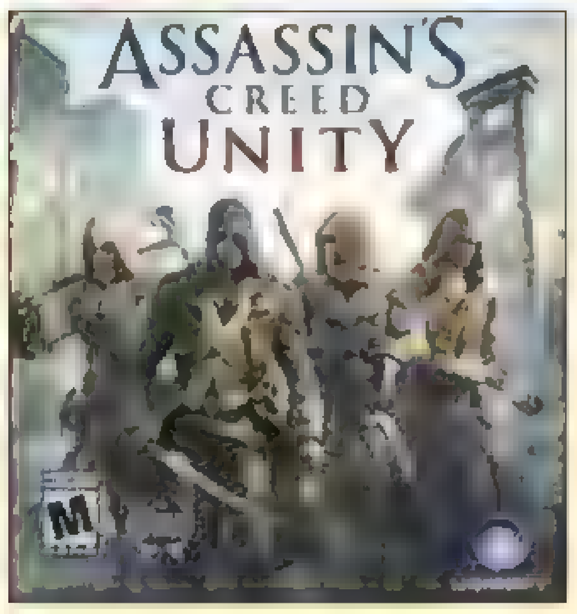


国内玩家们熟悉的“实况足球”近几年低迷的表现确实有些让老玩家失望，一方面的“《FIFA》系列”在授权等方面的压制，另一方面则是 Konami 自身找不到进步的方式。然而在大家普遍不看好系列前景的时候，《职业进化足球 2015》仿佛给人们打了一针强心剂。不仅夺下了科隆游戏展最佳体育游戏称号，还获得了众多国外媒体的高分评价。前作为人诟病的新引擎在本作中大放异彩，可见小岛组的 FOX 引擎即使在足球赛场上同样适用。无论是比赛节奏的把控，还是传球与射门间的力量反馈，都在向世界宣告，那个曾经带给无数玩家“拼搏与感动”的足球游戏又回来了。[文 :乐小游]

刺客信条 大革命

★★★★ UCG评分:24

多机种 Assassin's Creed: Unity 中文版 11月13日
Ubisoft 动作冒险 对应机种为PS4、XOne



说到历史背景题材的 3A 级沙箱类游戏，玩家们第一反应估计都会是“《刺客信条》系列”。诚然，在这个类型中育碧几乎没有直接的竞争对手，所以即使 BUG 缠身每年的销量都十分可观。本次的刺客冠上了“革命”的标签，由法国育碧制作组亲自操刀。故事的舞台也迁移到了西欧国土面积最大，人们口中浪漫的代名词——法国。游戏发售初期帧数过低等问题经过几次大的更新已经慢慢解决，本作的魅力也逐渐揭开了面纱。很难界定游戏的改变是否称得上成功，取消了前两作愈发成熟的海战模式，经典的躲草丛系统也被祈祷室代替。甚至加入了射击游戏中的掩体系统，老玩家们初次上手难免会感到诸多不适应。但随着主线流程的不断推进，游戏的乐趣也慢慢显现出来。执

行任务时玩家再也不能像“刺客无双”那样碾压敌人通过，角色级别不够的话分分钟被杂兵秒杀。提前完成任务的准备条件能够获得合适的暗杀机会，为之后的行动奠定良好的基础。可以看出开发者们更鼓励玩家以刺客的方式行动，游戏的玩法也更为多样。防御反击系统比前作要求更加严苛，正面引发对敌人的冲突绝对不是明智之举。强大的游戏美工将整个巴黎这座城市描绘得犹如诗如画，同屏的 NPC 人数更是呈几何倍增加。站在高处眺望远方，唯美的欧式建筑仿佛在对我们招手。女主角艾莉丝的坚强勇敢也为这个冰冷的世界增添了一抹亮丽的色彩。[文：乐小游]

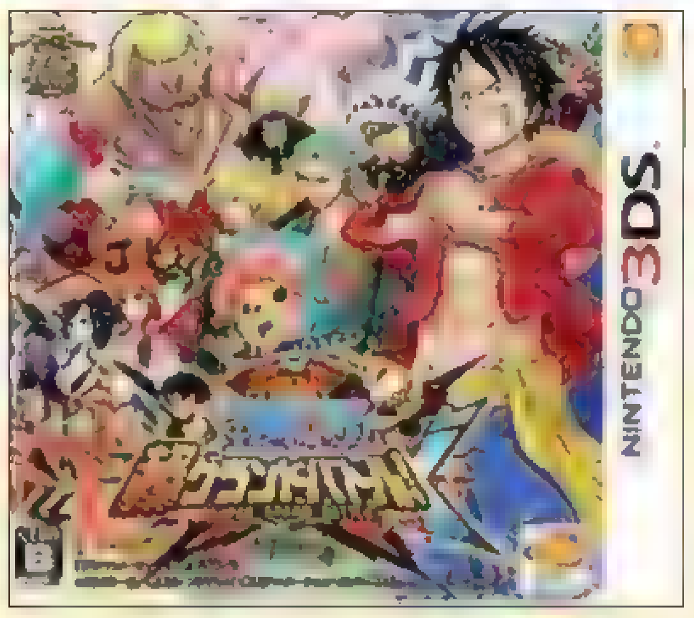
►看这恐怖的同屏人数就知道为什么会出现帧数过低的情况。

UCG ANNUAL 2014

海贼王 超伟大之战X

★★ UCG评分:–

3DS | ワンピース 超グランドバトル! X | 日版 | 11月13日
BNGI | 动作 | 无对应周边



与前作相同，本作是以超人气动漫《海贼王》为主题的乱斗型动作游戏，玩家可以控制原作中的众多角色进行最多4人的喧哗乱斗，场景中丰富的道具和地形要素也是制霸比赛的关键。游戏中收录的角色数超过85人，除了前作已收录过的角色外，原作最新连载的德雷斯罗萨篇中出现的角色也一并收录，包括萨博、多弗朗明哥和新任海军大将藤虎一笑等，就连新篇中的角斗场场景也有出现。游戏的操作属于传统的乱斗型，玩家可以轻松实现华丽的连段，还可以使用各种武器及坐骑等。本作支持线上线下两种联机模式，通过与amiibo的联动还可以获得任天堂角色的特殊服装。［文：梦叶］

前进吧 蘑菇队长

★★★☆☆ UCG评分:–

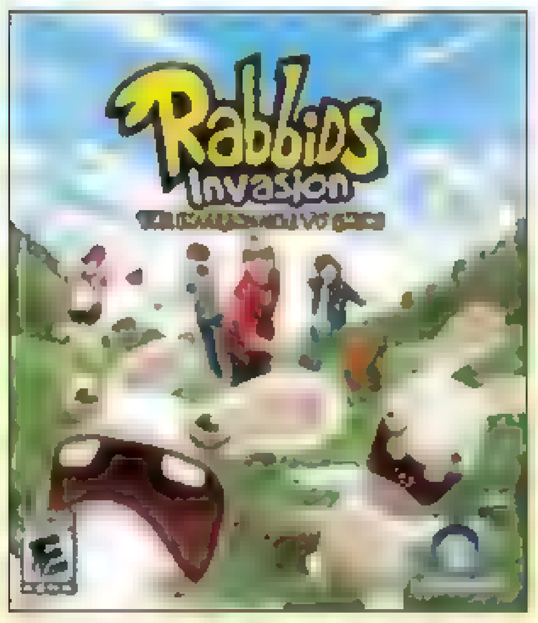
Wii U | 進め! キノピオ隊長 | 日版 | 11月13日
Nintendo | 益智解谜 | 无对应周边

以马里奥世界中的蘑菇队长奇诺比担当主角的原创新作，充分体现了任天堂一贯的创意和乐趣为本理念。游戏无论是画面还是配乐都能让玩家感到轻松愉快，萌点十足的角色和敌人更是让人忍俊不禁，选择关卡的方式以冒险日记进行呈现，游戏的场景虽然不大但却包含了各种各样的隐藏要素，玩家需要通过切换视角并结合场景中提供的道具进行解谜才能将它们一一集齐，除了钻石、金币等固定的收集品之外，每一关还会有特殊的任务要求，只有将它们悉数完成才算完美。游戏还可结合GamePad对奇诺比进行辅助，比如利用主视角的解谜或是干扰敌人。［文：梦叶］

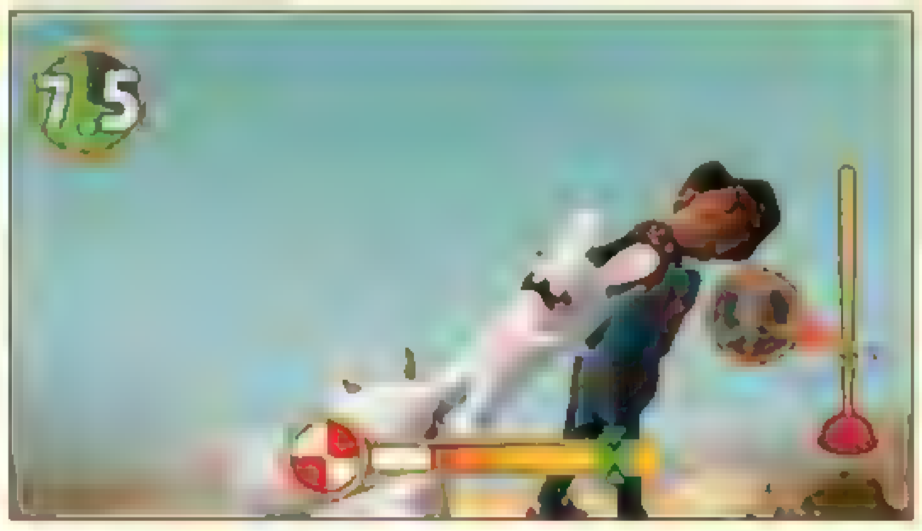
疯兔入侵

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | Rabbids Invasion: The Interactive TV Show | 美版 | 11月18日
Ubisoft | 动作 | 对应机种为PS4、XOne、X360



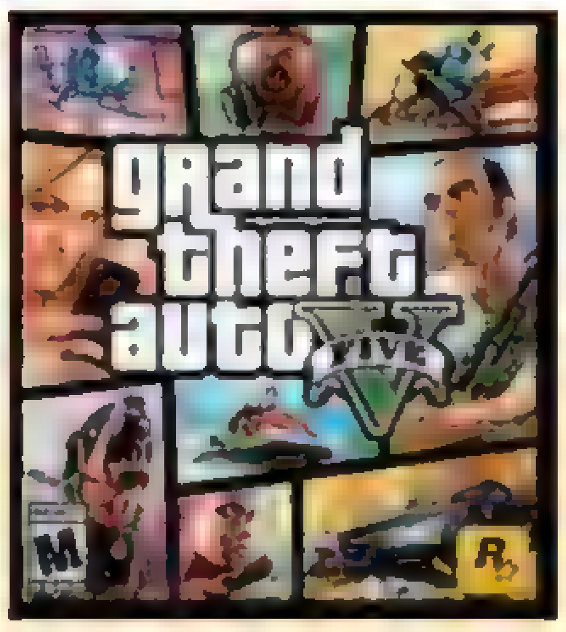
本作是根据在尼克罗顿国际儿童频道热播的《疯兔入侵》动画改编的体感游戏，支持两代Kinect和PS4的摄像头。游戏的副标题“互动电视秀”直接反应了游戏的主题，游戏中收录了超过20集的动画内容，玩家将成为动画的主人公或导演，游玩数量超过400种的迷你游戏。之前系列一些经典的体感玩法如疯兔舞蹈、模仿秀、空中飞兔均有保留，还可以通过声控技术来玩一些特别内容。游戏还有AR实景模式，可以把疯兔们召唤到你的房间中一起玩游戏或跳舞。游戏还提供了免费DLC作为补充，并且推出了季卡服务，未来会提供更多的新花样。由于硬件差异，3个版本略有不同。［文：纱迦］



横行霸道V

★★★★★ UCG评分:–

多机种 | Grand Theft Auto V | 中文版 | 11月18日
Rockstar | 动作冒险 | 对应机种为PS4、XOne

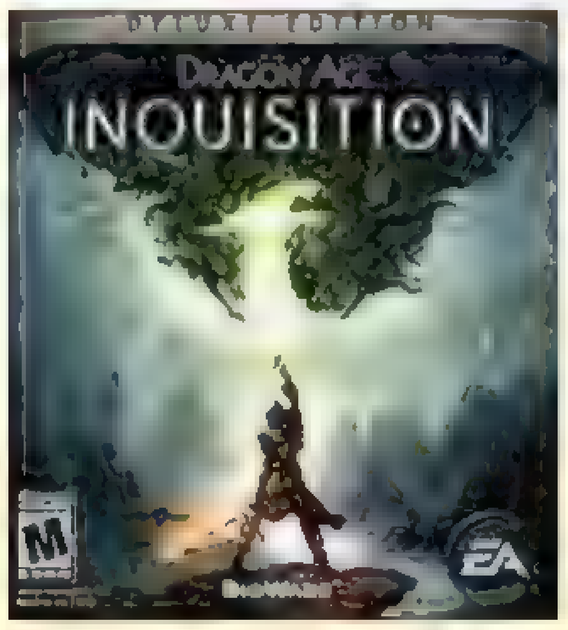


名副其实的本世代第一游戏终于登陆次世代平台！和本世代版相比，次世代版《横行霸道V》在技术力方面有全面提升。分辨率更高，光影更强，远景更广，细节更丰富，全场同时在线人数从16人大幅提升到30人。游戏的内容也有全面的飞跃，新音乐、新武器、新任务、新载具、新服装层出不穷。最大的亮点当属第一人称模式的加入，玩家可以重新体验一遍与众不同的游戏流程。游戏还完美支持本世代版的存档，并支持跨阵营继承，未来还可以转移到PC版中。虽然原版已推出一年多时间，但仍在不断更新任务中，玩家期待已久的大劫案DLC也即将正式推出。［文：纱迦］

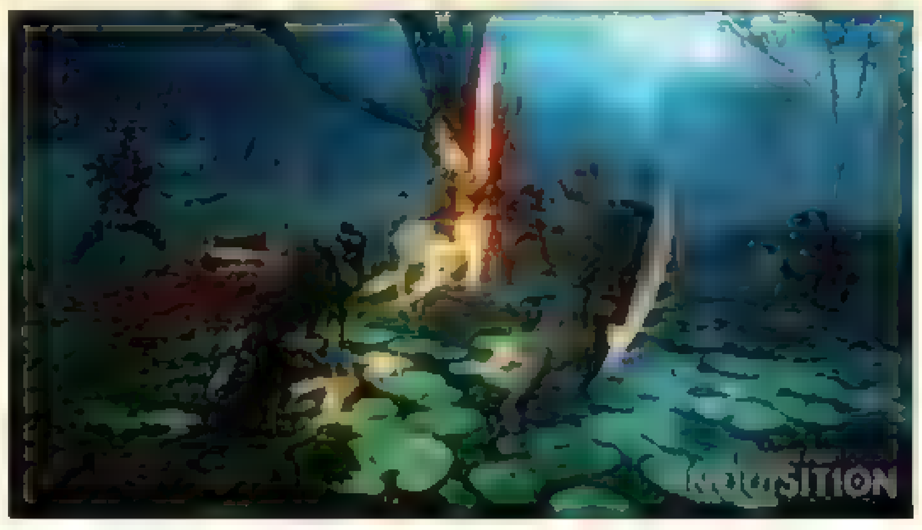
龙之世纪 宗教审判

★★★★★ UCG评分:27

多机种 | Dragon Age: Inquisition | 美版 | 11月18日
EA | 角色扮演 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4



《宗教审判》是目前《龙之世纪》系列”规模最庞大也最绚丽的一作，在维持着角色扮演基本形式的前提下，本作把场景塑造大胆地引入了开放世界的概念，创造了共14张内容丰富的大地图供玩家探索。每一张地图上都有着分支任务，收集内容甚至是隐藏的宝藏，部分地图上还有强大的高阶巨龙，击杀它们后还能够获得丰富的奖励。游戏使用了寒霜3引擎打造，不但在场景塑造上美轮美奂，而且拥有着华丽夺目的特效，三个基本职业的技能都有着令人难忘的视觉冲击力，九个进阶职业附带的必杀技更是无比精彩。本作有着厚道的80小时主线流程，完全体验整款游戏需要超过200小时的游戏时间。［文：稀饭］



小小大星球3

★★★★ UCG评分:25

多机种 | 小小大星球3 | 中文版 | 11月18日
SCE | 平台动作 | 对应机种为PS3、PS4

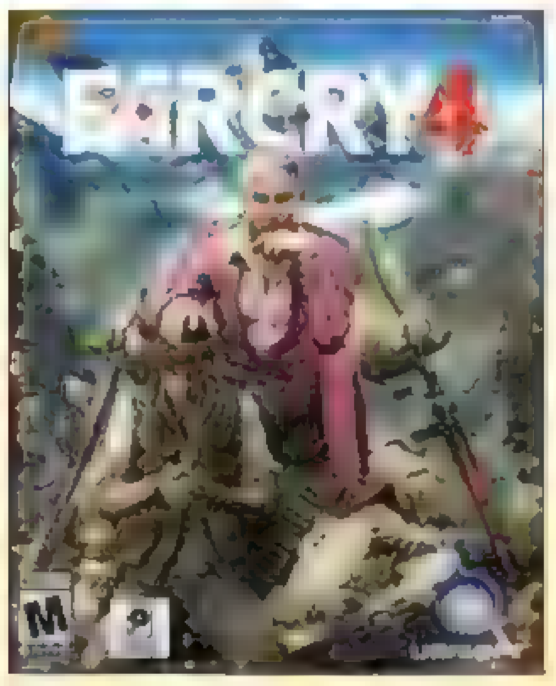
激发玩家创意和想象力的“《小小大星球》系列”最新作，本作继承了系列一贯精致有趣的风格，收录了4个地图接近30个关卡以及挑战。除了系列主角布娃娃之外，还另外追加了怪袜娃、塔哥、史飞噗三名新角色，它们虽然不能像布娃娃那样使用工具，但每个都有独特的能力，比如塔哥可以变大缩小，史飞噗可以飞行等等。游戏支持本地4人联机，也可以通过网络与其他玩家一起游玩。而系列特色的关卡DIY系统依然保留了下来，游戏为玩家提供了大量的素材，玩家可以充分发挥自己的想象力创作关卡，然后通过PSN发布到网络上与其他玩家一起分享，或者挑战其他玩家的作品。［文：宇宙人］

UCG ANNUAL 2014

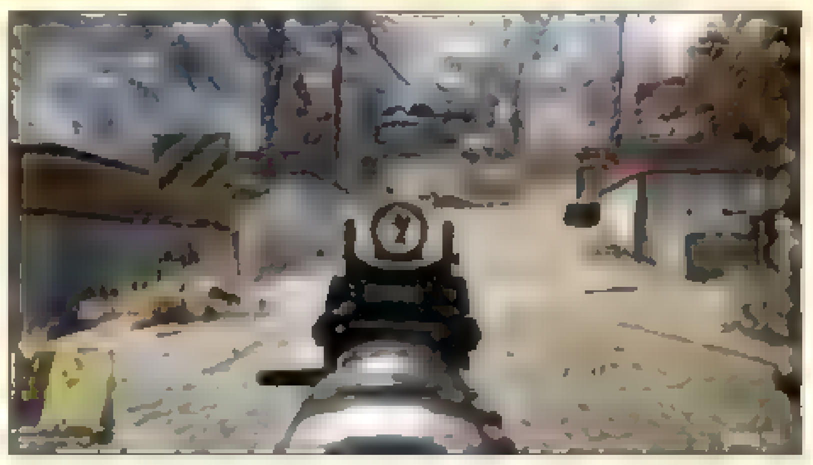
孤岛惊魂4

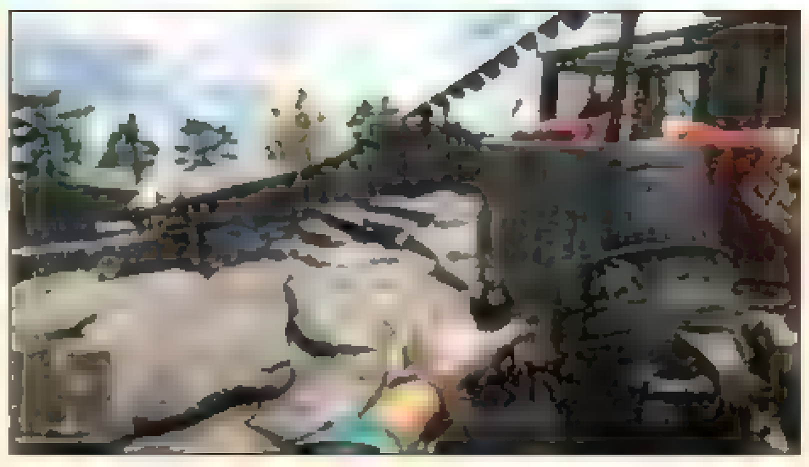
★★★★★ UCG评分:25

多机种 | Far Cry 4 | Ubisoft | 美版 11月18日 | 主视角射击 | 对应机种为PS3、PS4、X360、XOne



作为《孤岛惊魂》系列”的最新作品，《孤岛惊魂4》在舞台设定上作出了极大的创新，这一次游戏带玩家来到了喜马拉雅山脉，深入名为Kyrat的虚构神秘国度中探险。故事方面，主人公Ajay为了遵循母亲的遗愿而来到了Kyrat，却不料卷入了在Kyrat称王的Pagan Min以及反抗组织“黄金之路”之间的战争之中，更离奇的是原来主角Ajay的父母就是黄金之路的创始人，玩家将一边带着自己身世的疑问，一边揭开深埋在Kyrat的各种谜团。本作使用了全新的Dunia引擎，除了前作就已经有出现的动态天气、物理破坏、昼夜更替外，水体以及人脸的刻画也变得更加的真实。游戏的一大特色就是在野外狩猎，小至猎犬大至犀牛都可以在游戏中找到，通过猎杀动物获得毛皮后升级





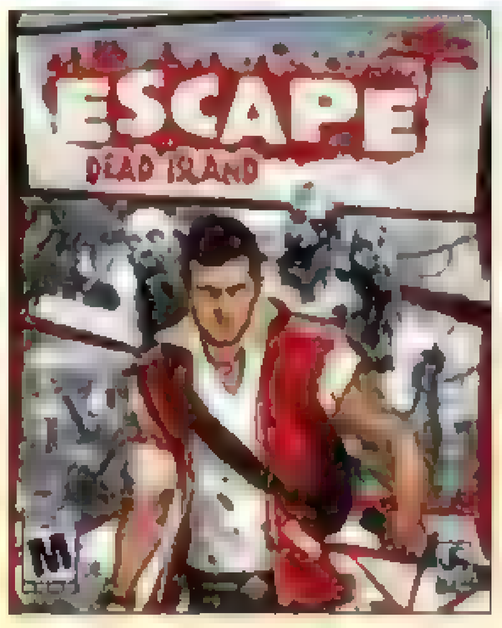
诸如弹药袋、负重袋以及箭袋等容器的系统依旧存在，因此多多狩猎相当有必要。载具方面，除了普通载具、滑翔翼等老面孔外，游戏还追加了空中载具，甚至还有大象这样的无敌地面“载具”供玩家碾压敌人。对比以往作品，本作的AI变得更加写实，最直观的体现就是敌人会通过翻滚、掩护以及围堵等方式来对玩家造成麻烦，动物也会采用人海战术来撕咬玩家，如果情况不妙它们也会立即逃跑。双人合作模式诚意十足，好友之间可以全程进行合作游戏来体验整个主线流程。总体而言，《孤岛惊魂4》在保留前作整体玩法的基础上进行了细节升级，大量的收集要素以及任务也让游戏更加耐玩。[文：伽蓝]

▶游戏有各种各样的支线任务，十分耐玩。

逃出死亡岛

★★★ UCG评分:－

多机种 | Escape Dead Island | Deep Silver | 美版 10月18日 | 动作冒险 | 对应机种为PS3、Xbox 360



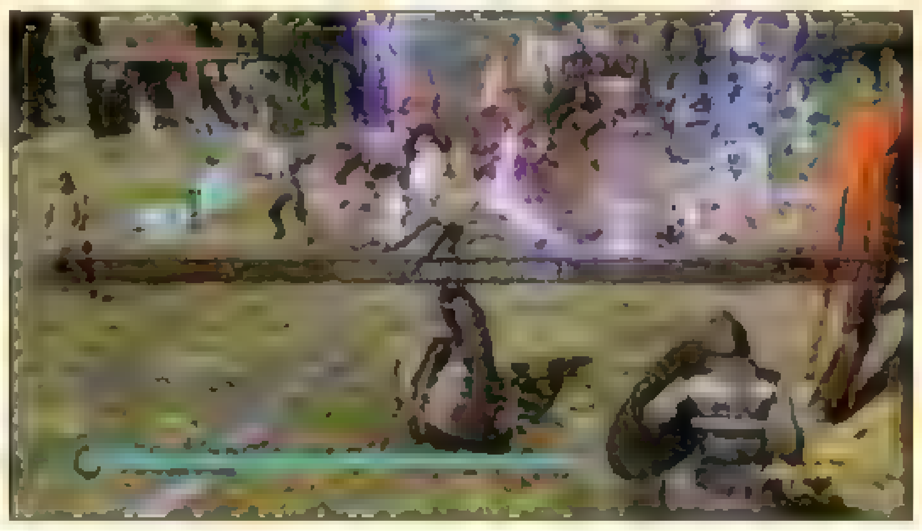
本作是《死亡岛》系列”外传性质的新作。游戏画面采用卡通渲染风格，讲述的依然是主角从充满丧尸的死亡之岛Banoi Island逃出生天的故事。与系列作品不同的是，本作更加注重故事叙述，通过线性故事流程表现主角的心理活动及事态发展。由于本作并没有人物能力成长以及武器自定义的要素，玩家需要在特定的地点获得武器脱离险境，而弹药资源的数量也是十分有限。另一点与系列其他作品不同的是，本作重点强调暗杀和肉搏，玩家可以自行锁定特定敌人并采取潜入和暗杀的行动。同时，主角在末世中的精神状况也是游戏剧情中的亮点，时而会出现的幻觉、既视感等幻境也是本作的一大特色。[文：大汉]

真·三国无双7 帝国

★★ UCG评分:17

多机种 | 真·三国无双7 Empires | Koei Tecmo | 日版 11月20日 | 动作 | 对应机种为PS3、PS4、XOne

本作以《真・三国无双7》为蓝本，加入了“《帝国》系列”的策略要素。游戏为7代的不少无双武将重新设计了得意武器，和《6帝国》相比策略性也有所加强，并增加了一名新武将荀彧。自定义系统进一步强化，除了武将之外还可以自定义士兵、旗帜和坐骑，不同玩家间的自定义武将还可以相互乱入。新加入的生子系统满足了玩家的要求，随机生成的子女相貌也相当有趣。但是游戏摒弃了系列惯有的多周目继承要素，每一周目都等于是从头开始，极大地降低了游戏的耐玩度。游戏中设计了数量繁多的称号和人生，却缺乏应有的统计和查询，对玩家来说很不友好。[文：纱迦]

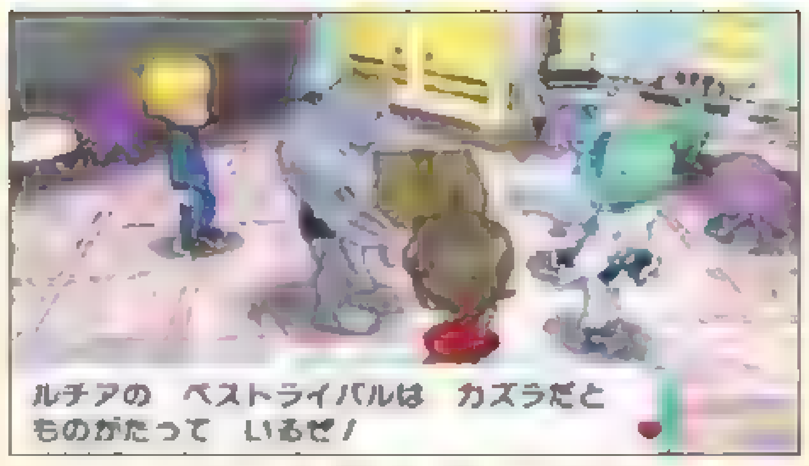


口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

★★★★★ UCG评分:26

3DS | ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア | Nintendo | 日版 11月21日 | 角色扮演 | 无对应周边

《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》作为GBA平台的系列第三世代“红蓝宝石”的重制版，采用了跟前作《口袋妖怪X・Y》一致的引擎和系统框架，在此基础上，加入了可在下屏操作的导航功能。通过里面的图鉴导航，玩家可以主动探测野生口袋妖怪，并且发现各种有特殊能力的强力精灵，以及利用便捷的地图导航，直接到达城镇和道路。因此游戏的便利程度比起前作又进了一步。虽然本作中没有幻之口袋妖怪之外的全新精灵，但是收录了历代的封面精灵，配合前作，拥有双版本的玩家就能够将全国图鉴填满，作为第六世代的第二部作品，《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》可以说是跟原版“红蓝宝石”类似，再次承担了世代分水岭的重任。



MEGA进化的精灵阵容在本作中继续扩充，包括一些从第一世代开始训练师们耳熟能详的精灵，比如大针蜂、呆呆兽都新增了MEGA进化的形态。这让人不禁期待其他极少在对战中露面的精灵能够在今后的新作中崭露头角。在3D化方面，本作有着更为细致的场景，将丰缘地区的大自然主题重新演绎。进化为超级秘密基地和华丽大赛Live的特色系统让回归的玩家满足，而新增的自由飞翔更是带来了别样的感动。剧情方面本作基本沿用原版的故事线，同时也插入了许多精彩的过场动画，新增的原创剧情Delta之章更是将系列的背景脉络进一步拓展和连接。[文：初心者]

▶秘密基地结合各种通信手段，为游戏后期不断带来惊喜。

UCG ANNUAL 2014

2014年度十佳游戏

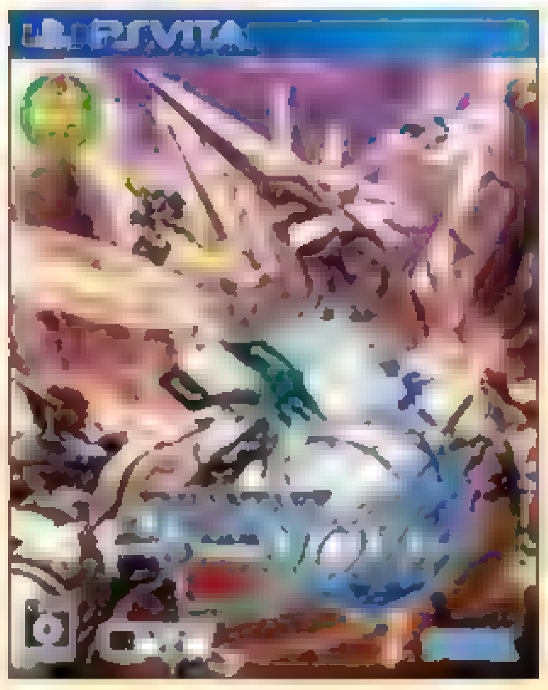
- ◆第3次超级机器人大战 时狱篇
- ◆中土 摩多之影
- ◆龙之世纪 宗教审判
- ◆光之子
- ◆怪物猎人 4G
- ◆战国无双 4
- ◆任天堂全明星大乱斗 for Wii U
- ◆跨越俺的尸体前进吧 2
- ◆英雄传说 闪之轨迹 II
- ◆使命召唤 先进战争

由于入手了PS4，所以今年体验了不少次世代平台上的大作，但由于时间与硬件上的限制，还是有不少好作品没有时间去接触或深入体验，比如《猎天使魔女2》、《极限竞速 地平线2》等。今年玩的游戏主要还是以日式游戏居多，多数都是本命系列的续作。不过要说整个一年最让我眼前一亮的作品的话，那肯定是《中土 摩多之影》了，撇开与《魔戒》挂钩的剧情不谈，游戏独特的"兽人养成"要素也让我沉浸了很久。总得来说，2014年玩得很充实，希望明年能够玩到更多能够让我眼前一亮的作品，更加希望本命系列可以带给我更多的惊喜。

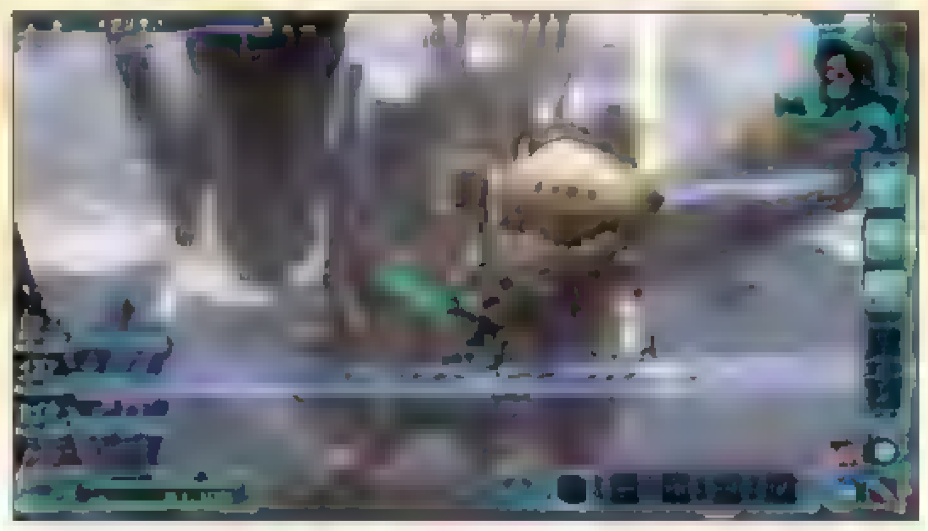
梦幻之星 新星

★★★ UCG评分:25

PSV | ファンタシースター ノヴァ | SEGA | 动作角色扮演 | 日版 | 11月27日 | 无对应周边



"《梦幻之星》系列"的最新作，本作由Tri-Ace负责开发，故事讲述人类的外太空探索队其中一艘舰船落到了一颗无法使用光子能源的行星上，舰船上的主人公以及伙伴们为了脱离这颗行星而对这里进行探索。游戏的系统在《梦幻之星 在线2》的基础上改良过来，可选职业除了猎人、枪手、法师之外还增加了初期便可以使用所有种类武器的破坏者。新武器加入了光环和打桩机。本作最大特色是加入了气势磅礴的超大型敌人讨伐战，利用光环可以建立浮空平台，让近战角色可以攻击高处的部位，而利用打桩机甚至能捕获这些超大型敌人。游戏支持本地4人联机，但是不对应网络联机功能。[文 :宇宙人]

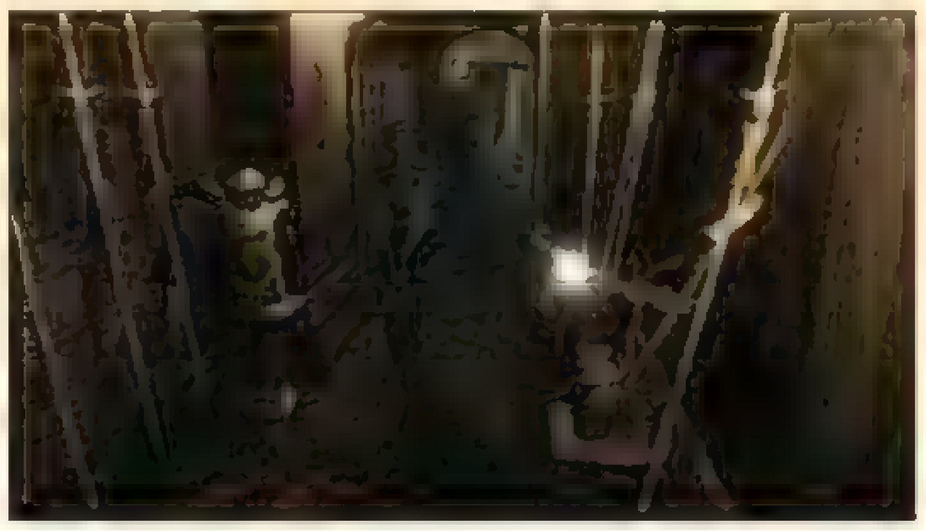


生化危机HD 重制版

★★★★ UCG评分:-

多机种 | biohazard HD REMASTER | Capcom | 动作冒险 | 日版 | 11月27日 | 对应机种为PS3、X360

公认的一代经典、NGC版《生化危机》历时12年后再度重生！NGC版将系列初代完全重制后推出，在当时画面之强罕有敌手，而且游戏内容也有大幅更新。如今的HD版除了加强画面外，还有多项改进。最大的改动当属引入了适合时下玩家的移动方式，当然老玩家也可以继续坚持经典的坦克式操作。游戏将画面改为16 : 9，上下画面横切，但上下移动时会滚屏，从而弥补了视野缩小的问题。NGC版新增的真实生存模式、隐形敌人模式以及隐藏服装都完全保留，并追加了5代的新服装，此外也追加了奖杯成就。本作的次世代版已于2015年1月发售。[文 :纱迦]



英雄银行2

★★ UCG评分:-

3DS | ヒーローバンク2 | SEGA | 角色扮演 | 日版 | 11月27日 | 无对应周边

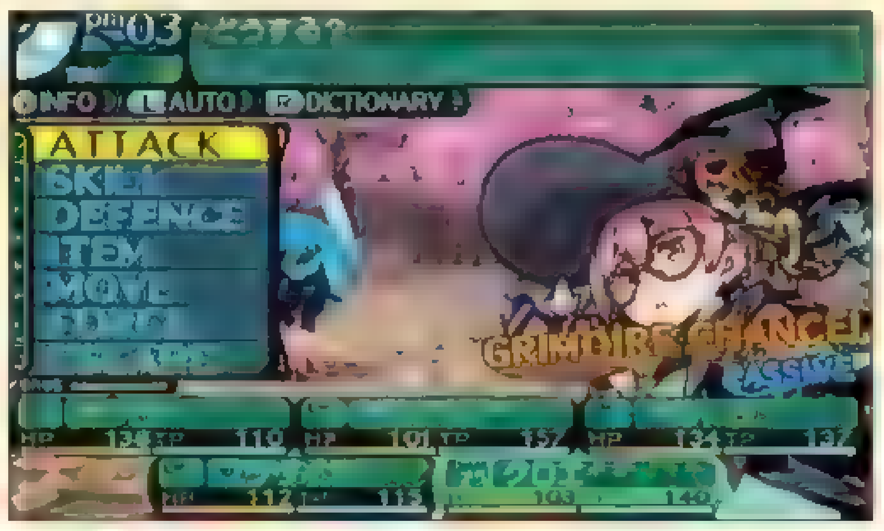
3DS平台独占的原创系列第二作，剧情发生在上一作结局的数个月后，以强大的实力掌控了日本的神秘组织"七服神"突然出现在主角豪胜快斗面前，日本政府也同时向主角发出援助请求并提供了1兆的资金借款，而玩家就需要背负这巨额的债务与政府特工一起拯救全国。该系列的特色是"金钱战斗系统"，战斗过程中玩家需要收集金币或者支付金钱来释放各种强力的技能，其中还有一定的经营要素。本作新加入了双人战要素，玩家不仅可以随时切换控制角色，还可以让同伴进行援护甚至使出华丽的合体必杀技。由于这次的舞台不再仅限于胜堀町，所以还加入了大量日本各地的新场景。[文 :梦叶]

新·世界树迷宫2 巨龙骑士

★★★ UCG评分:23

3DS | 新·世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士 | Atlus | 角色扮演 | 日版 | 11月27日 | 无对应周边

作为"《新·世界树迷宫》系列"的最新作，游戏沿用了世界树迷宫的基本系统，在探索迷宫时玩家要自行在下屏描画迷宫的地图，并且标记宝箱等关键元素。"魔法结晶"系统在本作中用途众多，战斗中抓住结晶出现的时机，可以从敌人身上打出特殊的结晶，学到对方的技能。而将结晶装备到角色身上，还能够使角色突破能力界限、附加特殊增益效果，或者是使用原本无法装备的武器防具，使角色成为多面手。在本作的公会中可以通过经营料理店来发展都市功能。而在本篇的故事模式之外，本作还收录了"经典模式"，可以玩到2008年发售的NDS版《世界树迷宫2》。[文 :初心者]



大江户锻造师

★★ UCG评分:21

PSV | 大江户BlackSmith | 日本一 | 角色扮演 | 日版 | 11月27日 | 无对应周边

日本一推出的角色扮演游戏。游戏中玩家是一名余命剩下一年的锻造师，在这一年里面，要通过打造刀具或者装饰品赚钱，然后到夜店去找自己心爱的女孩，度过人生最后的时光。游戏主要分成迷宫、锻造、上街、夜店四个部分，每一项行动都会消耗日期。作为本职，主人公要不断锻造刀具提升自己的技巧，同时锻造好的刀具卖出提高自己的名声，这样才能获得更多的报酬。而锻造所需要的素材要到迷宫中寻找，这部分则是一个比较传统的迷宫RPG游戏。游戏有三位女主角，夜店部分就是去跟她们见面，培养好感度并推进剧情。当然，在这个模式中还有很多"福利"要素等待着主人公哦。[文 :宇宙人]

十二月 DEC

12月2日 预定2015年秋季发售的《刺客信条 胜利》内部演示影像泄露，将设定于维多利亚时代的伦敦。

12月3日 SCE隆重庆祝PS诞生20周年，举办"PlayStation Awards 2014"表彰经典名作。

12月5日 年末盛会TGA 2014颁奖礼召开，《潜龙谍影 在线》、《塞尔达传说 Wii U》等瞩目大作进行了实机演示。

12月6日 索尼在拉斯维加斯举办"PlayStation Experience"，公布了《未知海域4》、《街头霸王V》等重量级大作的实机演示。

12月11日 索尼PlayStation国行发布会在上海正式召开。

12月15日 SE借"《沙加》系列"25周年之际

公布系列最新作。

12月16日《海贼无双3》确定2015年3月26日发售。

12月17日 BNGI宣布明年4月1日将社名更改为BNEI。

12月18日《我的世界 故事模式》正式公布，Mojang将与Telltale Games合作开发。

12月20日 Jump Festa 2015正式开幕，《最终幻想XV》新情报公布。

12月25日 黑客团体针对各大主机服务器展开攻击。

12月29日 Boyd Multerer宣布从微软离职。

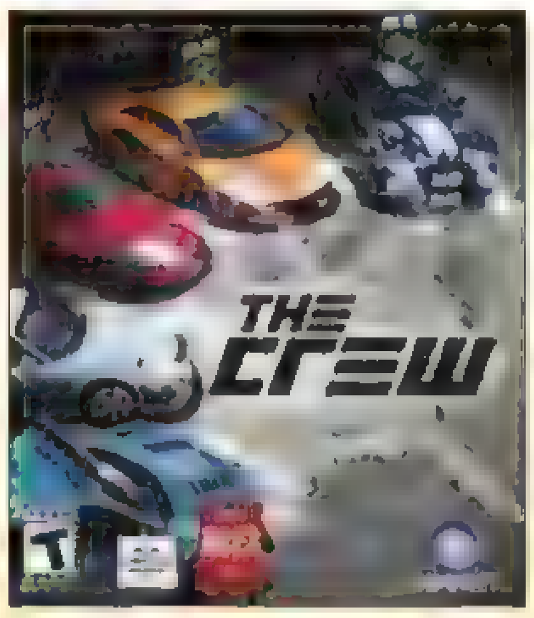
12月30日 索尼国行主机媒体测试开始。

12月31日 日本净现金流量最多企业排名发布，任天堂位居第二。

飙酷车神

★★★ UCG评分:22

多机种 | The Crew | 美版 | 12月2日
Ubisoft | 竞速 | 对应机种为PS4、XOne、X360



本作是一款由育碧开发并发行的竞速类游戏。跟其他竞速游戏相比，本作采取的是单人和多人相结合的游戏方式。玩家不光可以独自一人在美国大陆上尽情享受驾驶的快感，也可以和其他玩家竞赛或者合作完成任务。本作的舞台相当辽阔，和同类游戏赛道基本局限在固定路线不同，更加辽阔的场景意味着玩家在游戏中能更自由地选择路线。除了广阔无比的场景，本作还提供了相当数量的车辆供玩家选择，玩家还能根据需要改装和升级自己的车辆。主线任务和数量庞大的支线任务也保证了本作的耐玩度。本作的画面细节虽然强差人意，但游戏中的风景却相当漂亮，算是本作的亮点之一。[文:时雨]

罪恶装备 未知次元 征兆

★★★★ UCG评分:25

多机种 | GUILTY GEAR Xrd -SIGN- | 日版 | 12月4日
Arc System Works | 格斗 | 对应机种为PS3、PS4

"《罪恶装备》系列"的系统一向以难以上手著称，因此一直以来不少新手都对这个系列望而却步，而在最新作《罪恶装备 未知次元 征兆》中，游戏在系统设计上作出了一些改变，使其更容易被大众所接受，本作中游戏的一大核心RC系统被一分为三，从某程度上可以说是变得简单。参战角色方面，除了一些系列的老面孔外，还新增了诸如Sin、Ramlethal等几名新角色。利用虚幻引擎制作的本作在画面表现上让人叹为观止，这种用2D风格呈现的3D画面相信会成为未来同类游戏的进化方向。另外，本作的中文版也已经在12月24日发售，这也是所有玩家的首选。[文:伽蓝]

假面骑士 召唤大战

★ UCG评分:-

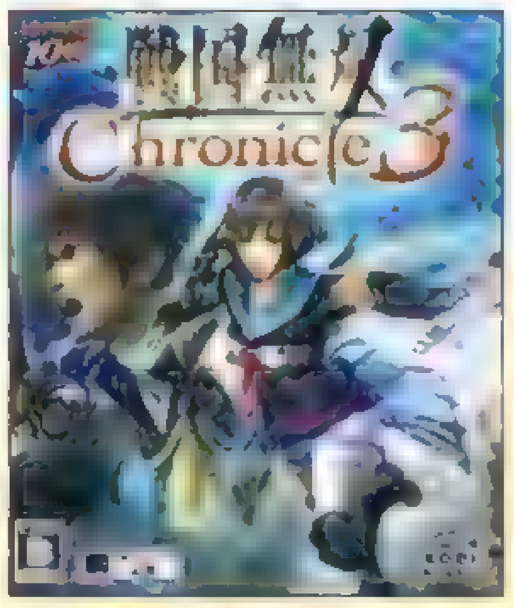
多机种 | 仮面ライダー サモンライド! | 日版 | 12月4日
BNGI | 动作 | 对应机种为PS3、Wii U

本作是一款以《假面骑士》系列"为主题的动作游戏，不过玩法比较新颖，玩家需要购买游戏的专用外设场地，以及特制的假面骑士玩具才能正常进行游戏。本作支持最大4人协力作战，在进行游戏之前，玩家需要将特制的假面骑士玩偶放在被称为"水晶之地"的场地上，之后才可以让假面骑士在游戏中出现。本作中共有5个对应不同属性的"水晶之地"可供探索，玩家需要控制假面骑士在这些场地上完成各种不同的任务，并且挑战强力的敌人。而在完成任务后，玩家还可以对自己的假面骑士进行育成，之后还会有隐藏关卡以及更为强大的劲敌等待着玩家挑战。[文:乙太]

战国无双 编年史3

★★★★ UCG评分:24

多机种 | 战国无双 Chronicle 3 | 日版 | 12月4日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PSV、3DS



玩家要扮演自定义武将，穿梭于日本战国时代，一边提升自己和友军的能力，一边培养和历史人物的好感度。在本作中通过好感度可以让历史往不同的方向发展，从而派生出各种IF剧情。一场战斗中玩家最多可以同时控制4名武将，通过来回切换来改变战况。游戏的战斗系统取自最新的《战国无双4》，同时又保留了《编年史2》的战技系统。游戏收录的要素十分丰富，单是战历拼图就可以谋杀玩家大量时间，高自由度的武器锻冶也值得研究很久。大受好评的练武馆系统再次回归，不仅可以入手丰厚的报酬，还可以和其他玩家一较高低。PSV版画面好，3DS版UI顺手，各有所长。[文:纱迦]

光明之响

★★★ UCG评分:21

PS3 | シャイニング·レゾナンス | SEGA | 角色扮演 | 中文版 | 12月11日 | 无对应周边

本作是SEGA旗下的经典系列"《光明》系列"的最新作,不过游戏类型改为了传统的角色扮演,讲述了拥有煌龙之心的少年悠玛,与身为龙奏骑士的同伴们一同抵御侵略的王道故事。与系列的前几作相同,本作的人设依然由著名画师Tony担当,而不算上DLC人物,本作的可控制角色也多达7人。游戏有着强调动作要素的爽快战斗系统,并在其中融入了带有演奏要素的"B.A.N.D"系统,还加入了能让主角变身为龙进行战斗的独特系统。往作的角色好感度系统也得以延续,在战斗之余与各角色培养感情也是一大乐趣。本作同步推出了中文版,日文苦手的RPG爱好者们可不要错过了。[文:乙太]

2014年……

- 晶剑
- 任天堂全明星大乱斗 for Wii U
- P.T
- 移魂器
- 潜龙谍影V 原爆点
- 罪恶装备 未知次元 征兆
- 邪恶深处
- 黑暗之魂Ⅱ
- JUMP 全明星大乱斗V
- 无名英雄 再来者

这样排名的原因其实很简单,首先是以这款游戏为我所带来的乐趣为主,之后再以持续游戏的过程中这份乐趣所维持的时间长短来决定。其中像《晶剑》、《P.T.》、《移魂器》、《MGS V 原爆点》这几款游戏,虽然整体流程的长度都不长(有些甚至可以说很短),但其所带来的乐趣却贯穿于整个游戏的体验过程中,比起完美,我更愿意称其为完整的游戏体验。还有像格斗类这种越投入获得的乐趣越多的游戏体验,自《铁拳5》以来算是久违了,希望在2015年能够收获更多充满乐趣的游戏体验。

高达破坏者2

★★★★★ UCG评分:25

多机种 | ガンダムブレイカー2 | BNGI | 动作 | 中文版 | 12月18日 | 对应机种为PS3、PSV

在经历过前作的试水之后,《高达破坏者2》的素质之高可谓是有些令人出乎意料,超过100台MS的参战以及新追加的武器等要素对于喜欢高达模型的玩家们来说是十分具有吸引力的。本作新加入了部件升级系统,通过该系统玩家可以让自己中意机体的部件性能提高,进而让玩家在进行机体组合时拥有更多的选择。在战场里玩家还能够搭载各种各样的载具来与敌人战斗,PG规格机体的战斗是不可避免的,除此之外甚至还有与战舰与巨大MA的战斗。本作的涂装系统自由度也比前作有了更大的提高,让玩家可以更随心所欲地来制作出属于自己的机体。[文:秋沙雨]

混沌之子

★★★ UCG评分:-

XOne | CHAOS;CHILD | 5pb. | 文字冒险 | 日版 | 12月18日 | 无对应周边

本作是继《混沌思绪》、《命运石之门》、《机器人笔记》之后,5pb.科学冒险系列的第4作,同时也是《混沌思绪 诺亚》的续作。游戏的故事设定于前作6年后的2015年10月,在涩谷突然出现各种奇怪的死亡事件,主人公一行为调查事件真相而发现了惊人的内幕。游戏继承了前作的妄想扳机系统,根据同一事件展开不同的妄想,会导致事件往不同方向发展。虽然文字冒险游戏对机能要求不高,但XOne版进行时的流畅度和画面解析度依然给人留下深刻印象。声优方面有松冈祯丞、上坂堇、三森铃子、种田梨沙等新生代,人设仍由前作的ささきむつみ担当。[文:纱迦]

哥斯拉

★ UCG评分:19

PS3 | ゴジラ-GODZILLA- | BNGI | 动作 | 日版 | 12月18日 | 无对应周边

本作可以看作是哥斯拉诞生60周年纪念作品,官方对游戏的定位为"超破坏与特摄风格再现哥斯拉游戏",玩家将操控海底巨兽哥斯拉重现特摄片般破坏的快感,在故事模式中,玩家需要进行一系列的任务,比如破坏能源设施,击倒原作中的怪兽强敌等。在击倒怪兽后,能获得名为进化基因的道具,通过进化基因哥斯拉可以得到进化,解锁诸如喷射热能光线等全新技能。另外游戏还有名为怪兽之王的模式,这个模式中将从故事模式中选取6头怪兽,玩家需要在最短时间内将他们击倒,以获得更好成绩,而各个模式的得分也支持网络上传,因此能与全球玩家一较高下。[文:伽蓝]

最终幻想 冒险者

★★ UCG评分:18

3DS | ファイナルファンタジー エクスプローラーズ | Square Enix | 动作角色扮演 | 日版 | 12月18日 | 无对应周边

结合共斗游戏的四人合作模式和角色扮演游戏要素的《最终幻想》系列"衍生作品。游戏以收集水晶的冒险者和守护水晶的召唤兽之对抗为主题,玩家将从耳熟能详的职业之间自由变换,在四人小队中选择负责吸引怪物仇恨、进行伤害输出或是辅助和治疗队员。比起动作性,本作在技能和装备等角色扮演系统上更为出彩。战斗中玩家能够使用4个技能,每种技能有着附加新效果的自定义升级要素,而装备也能通过消耗怪物的魂来强化。除了最基本的职业、任务和BOSS之外,官方还会不定期地对游戏进行更新,包括职业青魔道士、BOSS吉尔伽美什等都在配信中提供。[文:初心者]

游戏大年鉴下载部分图解说明

由于 PSN 和 Xbox LIVE 每周固定更新的时间不一样，因此即使是同周推出的游戏也往往会有一天差异，故年鉴中仅会列出其中一个版本的发售日供大家参考，对于双版本发售时间相隔较远的特殊情况，会在信息栏里注明。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

发售日期

年鉴中所有游戏都是 2014 年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。另外，多机种游戏所对应机种以及相应的发售时间也会在这里注明。

发行 / 制作公司

下载游戏的发行商是硬件厂商本身时，年鉴中会改为标注制作公司。

售价

根据游戏的版本以美元 / 日元为单位标注售价，注意区分。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文，年鉴规格分 140 字和 370 字两种，根据游戏的影响力来分类。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

逃生 ★★★★

动作

多机种 | Outlast | Red Barrels | 19.99美元

PS4 : 2 月 4 日、XOne : 6 月 19 日

随着欧美丧尸类游戏的人气日益高涨，玩家们已经习惯感官上的刺激，所以现在很少看见通过气氛烘托以及故事渲染来营造压抑的游戏了。本作就是将日式的恐怖与美式的血腥结合的良好典范，采用第一人称视角后让游戏的紧张程度提升了好几个档次。故事的主角是一名手无缚鸡之力的记者，面对众多早已失去理智的病人袭击，惟一能够保命的途径就是逃生。游戏的场景异常灰暗，玩家要利用手中的夜视摄像机来观察周遭的环境。虽然没有设置过多挡路的杂兵，但由始至终贯穿整个情节的几名敌人都令人印象深刻。关卡设计偏重线性，玩家能走的路线比较单一。但躲避敌人的方式却有很多种，不熟悉线路的话很容易被敌人逼进死胡同。摄

像机的电池数量稀少，如果不刻意寻找的话几乎用不了多久就会没电。而打开摄像机也会提高攻击性敌人的警惕，无形中加强了游戏的难度。跌宕起伏的剧情与开放式结局留给玩家们无限的遐想空间。[文 ;乐小游]

游戏大年鉴主体部分目录索引

B

边境之地传说 56

C

苍蓝雷霆 神枪伏特 55
超时空战队 53
尘埃克星 53

D

D4 暗梦永存 55

F

反恐突击队 红色军刀 53

G

光之子 53

H

花花卡姆 55
火花计划 56

J

晶剑 54

K

科拉传奇 56

L

拉车小情侣 55
劳拉与奥西里斯神庙 56
灵魂交织 54

M

Metrico 55
墨西哥英雄大冒险 加强版 54

N

男儿当自强 54

Q

强袭装甲零式 导演剪辑版 53
权力的游戏 56

R

忍者神龟 训练道场 54

S

深渊的奥德赛 54

T

泰坦放克 55
逃生 53
特技摩托 融合 53

V

Velocity 2X 55

W

万圣节大作战 2 56
万智牌 2015 旅法师对决 56
维京人伏尔加 56
我的世界 Xbox One 版 55
舞蹈中心 聚光灯 55

Y

移魂器 54
萤火虫日记 54
永不孤单 56
勇敢的心 世界大战 54

Z

重力漫游 53

逃生

★★★★☆ 动作

多机种 Outlast | Red Barrels | 19.99美元

PS4：2月4日、XOne：6月19日

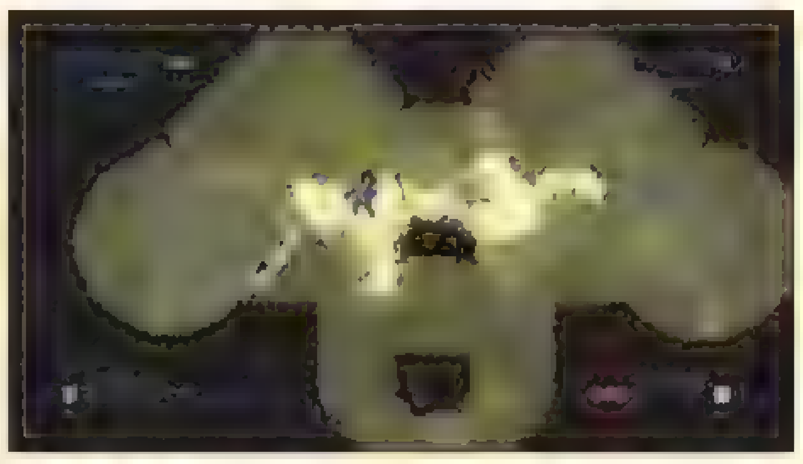
随着欧美丧尸类游戏的人气日益高涨，玩家们已经习惯感官上的刺激，所以现在很少看见通过气氛烘托以及故事渲染来营造压抑的游戏了。本作就是将日式的恐怖与美式的血腥结合的良好典范，采用第一人称视角后让游戏的紧张程度提升了好几个档次。故事的主角是一名手无缚鸡之力的记者，面对众多早已失去理智的病人袭击，惟一能够保命的途径就是逃生。游戏的场景异常灰暗，玩家要利用手中的夜视摄像机来观察周遭的环境。虽然没有设置过多挡路的杂兵，但由始至终贯穿整个情节的几名敌人都令人印象深刻。关卡设计偏重线性，玩家能走的路线比较单一。但躲避敌人的方式却有很多种，不熟悉线路的话很容易被敌人逼进死胡同。摄像机的电池数量稀少，如果不刻意寻找的话几乎用不了多久就会没电。而打开摄像机也会提高攻击性敌人的警惕，无形中加强了游戏的难度。跌宕起伏的剧情与开放式结局留给玩家们无限的遐想空间。[文：乐小游]

尘埃克星

★★★☆☆ 平台动作

多机种 Dustforce | Capcom | 9.99美元

PS3:2月4日、X360:4月25日



《尘埃克星》是一款2D的平台动作游戏。在本作中，玩家将扮演四名身手矫健的清洁工人，在各种不同的场景中利用自己的技能把污垢消灭。本作没有"敌人"这一设定，玩家评价将由关卡完成度和完成时间来决定，更高的评价能解锁更难的关卡。对于平台动作游戏的爱好者而言，这是款值得尝试的作品。[文：梦叶]

反恐突击队 红色军刀

★★ 主视角射击

X360 Takedown: Red Sabre | 505 Games | 14.99美元

2月21日

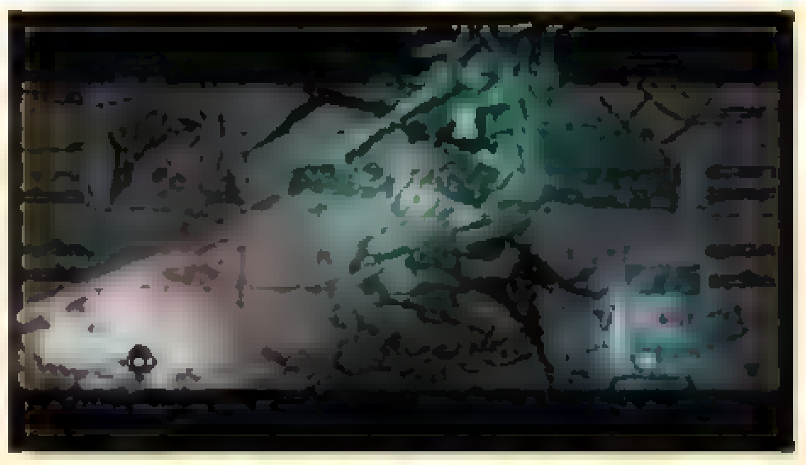
开发团队希望把本作打造成为战术型的FPS游戏，初期就在众筹平台上筹集了超过22万美金的开发资金。游戏强调武器的真实感和以小队为基础的行动，以及深思熟虑的战术安排，任何冒险都会导致玩家被一枪毙命。因此每次进攻都要预先规划路线，导致节奏相对缓慢，而AI和未完善的品质也导致评价普遍较低。[文：初心者]

重力漫游

★★★ 平台动作

X360 Constant C | Mages | 9.99美元

3月12日



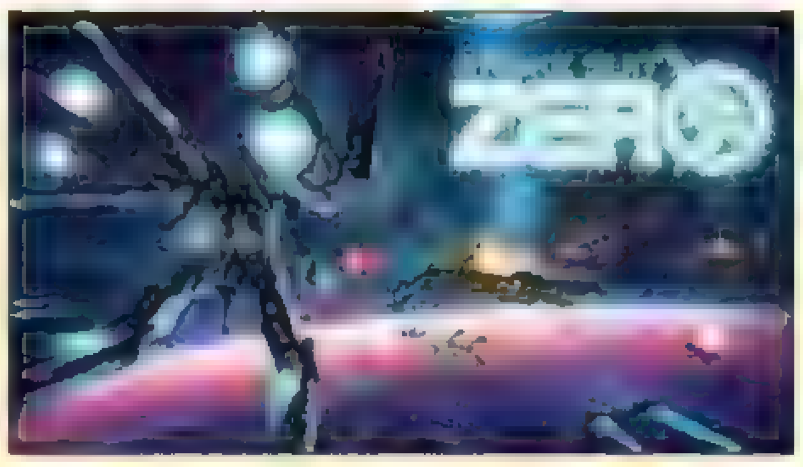
在本作中，玩家需要扮演一个机器人，通过利用"时间力场"和"重力转移"这两项能力突破重重难关，并最终解救太空站。本作的游戏系统和关卡设定十分巧妙，"时间"和"重力"是本作的主题，且和游戏谜题设定乃至剧情都息息相关。顺便一提，这款游戏是由一个台湾的学生团队开发制作完成的，其创意无疑令人惊叹。[文：梦叶]

强袭装甲零式 导演剪辑版

★★★ 射击

多机种 Strike Suit Zero: Director's Cut | Born Ready Games | 19.99美元

XOne/PS4：4月8日



本作以变形机甲和超高速宇宙空战为卖点，拥有大魄力的宇宙场景以及火爆的战斗效果，玩家所控制的强袭装甲可以在飞机和机甲两种形态间任意切换，前者适用于高速追逐战，后者则拥有压倒性的火力输出，玩家不仅仅要面对敌方的战机，甚至还会遭遇大型的宇宙战舰，本作的配乐也为游戏增色不少。[文：梦叶]

特技摩托 融合

★★★★☆ 动作

多机种 Trial Fusion | Ubisoft | 14.99美元

PS3/PS4/X360/XOne：4月15日

本作保持了系列一贯的超高难度，后期一些极限赛道甚至可能需要尝试几百次方可通过，十分考验玩家的毅力，因此游戏适合能忍受一次又一次挫折的玩家。赛道设计方面比以往更富想象力，各种折磨人的死法层出不穷，各个地图的秘道也丰富了许多。游戏新增了名为的FMX特技的玩法，丰富了游戏模式的深度，使得游戏真正变成了玩"特技"。游戏保留了系列中经典的松鼠收集彩蛋，这些彩蛋的趣味十足，而且收集过程也对操作也很有要求，完成收集后能给予玩家不小的成就感。本作的地图编辑模式得到了大幅度的强化，玩家可以在巨大的沙盘场景中创造出符合自己心中构想的极限赛道，通过上传功能还可以与世界的玩家一同分享。游戏的奖杯/成就难度很高，根据水平的不同，10~100小时都有可能实现。值得一提的是，如果出现育碧Uplay服务器难以连接并弹出提示影响游戏体验时，玩家不妨选择离线游玩根除这种烦恼。[文：伽蓝]

光之子

★★★★★ 角色扮演

多机种 Child of Light | Ubisoft | 14.99美元

PS4/PS3/XOne/X360：4月30日、PSV：7月1日、Wii U：4月29日

自然的水彩风格、唯美动人的音乐旋律让《光之子》引人注目。而作为一款下载游戏，本作最大的惊喜在于战斗系统。双人队伍的技能互补和对时间轴的理解至关重要，对日式RPG的模仿和改良使得游戏系统精简而不失思考的乐趣。值得一提的是本作的PS平台版还推出了官方中文版，对于玩家们了解故事的背景设定大有帮助。[文：初心者]

超时空战队

★★★★★ 动作射击

多机种 Super Time Force | Capy | 14.99美元

XOne、X360：5月14日

点阵风格的横版射击游戏。玩家可以利用时间倒退功能随时回到关卡的任意一个位置重新来过，籍此来拯救死去的同伴，或是和不同时空的自己并肩作战，从而派生出多姿多彩的打法。游戏中玩家要穿越6个不同的时空，总共有16位各具特色的同伴可以使用，此外还有高难度和时间挑战可供研究。[文：纱迦]

男儿当自强

★★★☆☆ 平台动作

多机种 Stick it to the Man | Zoink Games | 9.99美元

PS4：5月6日、XOne：8月28日

一款画风独特的解谜游戏，2013年曾经推出过PS3版和PSV版。游戏的主人公能够控制天上的天线状物体窃取对方的思维，然后通过换位思考来解决不同的谜题。这个能力还可以让主人公抓住物体快速移动，从而使游戏也具有平台动作游戏元素。游戏解谜的难度不高，乐趣在于恶搞的剧情和对话。[文：纱迦]

晶剑

★★★★☆ 动作角色扮演

PS4 Transistor | Supergiant Games 19.99美元

5月20日

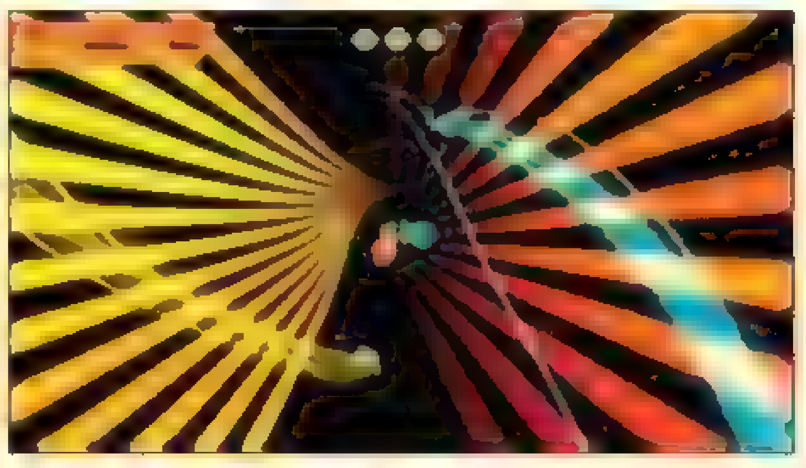
之前因《堡垒》而闻名业界的Supergiant Games工作室的最新作。战斗系统结合了实时动作和战术策略两种模式，游戏中的另一大特色就是丰富的技能搭配，共16个技能且每个技能都拥有3种效果，玩家可以根据自己的打法组合出属于自己的华丽连段。游戏的剧情充满了赛朋克式风格，需要玩家结合游戏中的资料才能完整了解。[文：梦叶]

灵魂交织

★★★☆☆ 益智

多机种 Entwined SCE 9.99美元

PS4 6月9日、PS3/PSV：7月22日



本作是一款风格独特的益智游戏，画面简洁但色彩艳丽，讲述了飞鸟与鱼互相爱慕却无法成为伴侣的凄美故事。游戏的玩法较为独特，玩家需要同时使用手柄的左右摇杆分别控制飞鸟与鱼的行动，并与它们共同体验生命之旅中的9段奇妙历程，当飞鸟与鱼最终结合到一起时，便会化身为一条飞龙在天空中翱翔。[文：乙太]

萤火虫日记

★★★★ 动作

PSV htoL#NiQ —ホタルノニッキ— 日本一 3086日元

6月19日

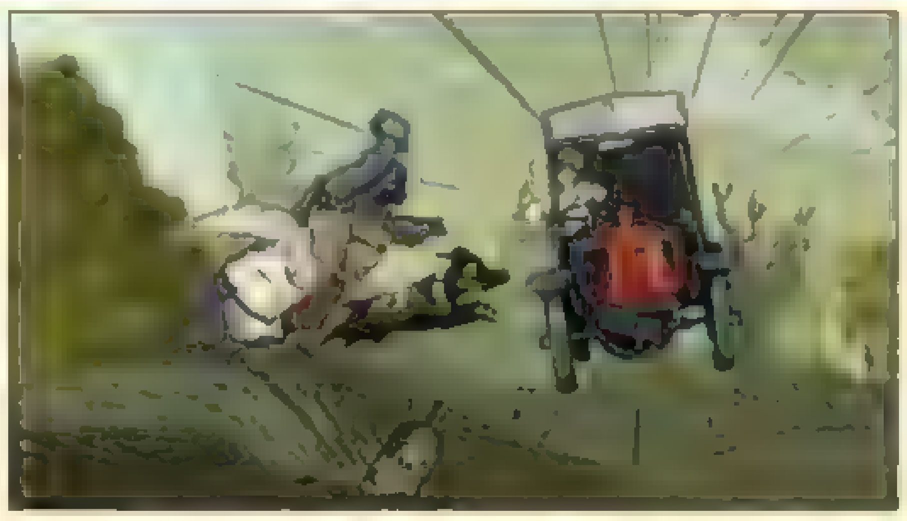
由日本一开发的解谜类游戏，游戏中玩家要控制两只小小的萤火虫，帮助一个小萝莉离开危机四伏的迷宫。触摸屏操作的光萤火虫能指引小萝莉前进，而背触板可以操作影子里的暗萤火虫，能够操作机关或者破坏一些特殊场景等。游戏的难度颇高，有很多刁钻的机关和BOSS战。版本更新后可以用摇杆操作萤火虫。[文：宇宙人]

勇敢的心 世界大战

★★★★★ 动作冒险

多机种 Valiant Hearts: The Great War Ubisoft 14.99美元

PS3/PS4/X360/XOne：6月25日



本作从一条狗和四个来自不同国家人物的视点来描述残酷的第一次世界大战。本作虽然是以战争为主题，但玩家却不会直接参与到战争的暴力之中，而是更多的从旁观者甚至是受害者的角度来看待这场战争。游戏人物设计偏卡通化，但这并不影响其表现力，战争的残酷依然历历在目。游戏风格整体上偏压抑，也正因为如此，流程中展现出的人性光辉显得更难能可贵且动人心弦。本作流程不长，但关卡设计松弛有度且各具特色。本作谜题的难度设计恰到好处，在不会刁难玩家的基础上也不会让玩家失去解谜的乐趣。谜题和剧情紧密关联，甚至连BOSS战本身也是以解谜为主，这无疑增加了玩家的代入感。与剧情流程完美融合的背景音乐也是本作的亮点之一，时而紧张时而诙谐的音乐也为这游戏增色不少。值得一提的是，游戏还附带一战历史的真实照片和资料，有能力的玩家可以试着从另一个角度来了解这段残酷的历史。[文：时雨]

墨西哥英雄大冒险 加强版

★★★★★ 动作

多机种 Guacamelee! Super Turbo Championship Edition Drink box 14.99美元

PS4/Xbox One/X360/Wii U：7月1日

作为2013年4月原作的加强版，本作除了包含了原作以及原作DLC的内容外，还增加了新场景、新任务以及新系统，让原本就已经爽快十足的游戏更上一层楼。本作的难度较高，除了战斗要求偏高外，各种平台解谜要素也让人眼花缭乱，但适应后却有一种让人沉迷其中的魔力，是一款不可多得的下载佳作。[文：伽蓝]

深渊的奥德赛

★★★ 动作

多机种 Abyss Odyssey Atlus 14.99美元

PS3/X360：7月15日

本作是一款充满魔幻色彩的横版动作游戏，故事也非常有趣，原本只存在于巫师梦中的怪物给现实世界带来了混乱，玩家则需要扮演同样来自巫师梦境的英雄Katrien阻止混乱的蔓延。游戏中的关卡种类繁多，并且都是随机生成的，玩家惟有战胜潜藏在关卡中的未知机关与敌人，才能为巫师的噩梦划上句号。[文：乙太]

忍者神龟 训练道场

★★ 动作

X360 TMNT Training Lair Microsoft 免费

7月22日

为了跟上《忍者神龟》电影的热潮而推出的本作是一款的体感游戏，需要使用Kinect进行游戏，而其内容就如同副标题所说的那样，让玩家置身在忍者神龟们的训练道场当中，选择使用四位忍者神龟中某一位的武器，完成对应的挑战。游戏的难度并不高，而且是完全免费的作品，适合原作粉丝尝试。[文：稀饭]

移魂器

★★★★ 平台动作

多机种 The Swapper Facepalm Games 19.99美元

PS4/PS3/PSV：8月5日 Wii U：11月6日

一款纯解谜类游戏，玩家可以同时制造出4个分身，并且可以将玩家的操控权转移到任意一个分身中，由于所有分身的动作都与玩家所控制的角色同步，还有诸如宇宙空间低重力环境下以及一些特殊的条件限制，使得游戏中谜题的设计不仅考验玩家的思维，更需要一定的操作技巧。[文：梦叶]

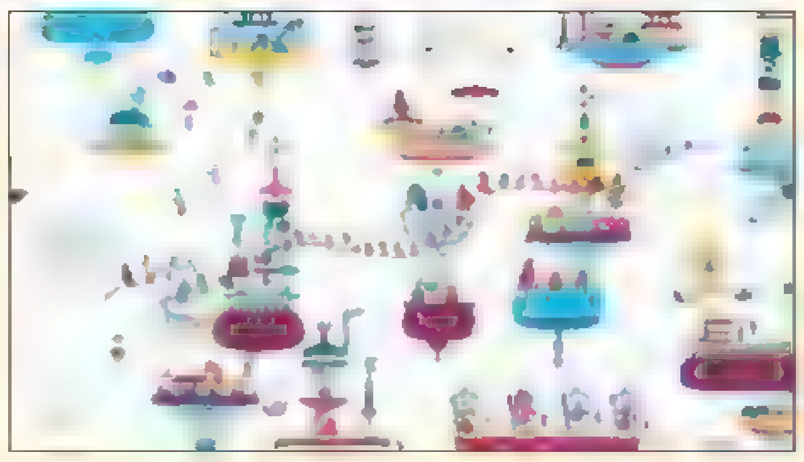
UCG ANNUAL 2014

花花卡姆

★★★★ 动作冒险

多机种 Hohokum | SCEA | 19.99美元

PS4/PS3/PSV：8月12日



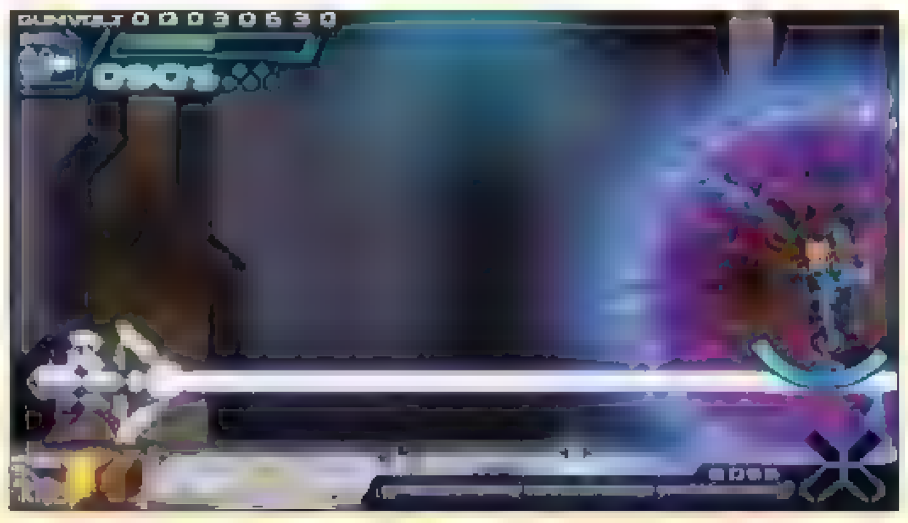
由索尼圣莫妮卡旗下的Honeyslug制作组负责开发的创意作品，游戏不论在画面风格还是场景设计方面都充满了想象力，玩家控制一条类似于蛇型的生物，在充满了星星、海洋等各式各样元素的世界中游走并搜寻同伴，游戏并没有要求得分或者限制时间等常见元素，甚至没有设定明确的游戏目的，玩家可以尽情探索。[文 :梦叶]

苍蓝雷霆 神枪伏特

★★★★ 动作

3DS 苍き雷霆ガンヴォルト | インティ·クリエイツ | 1960日元

8月20日



本作为“洛克人之父”稻船敬二所打造的横版过关ACT，同时其构成也跟“《洛克人》系列”如出一辙(自选关卡→打BOSS→获得新装备→挑战下一关)。关卡的设置依然有着独特风格，完全不同的机关和完全不同的BOSS特性在等待着玩家攻略。关卡中设计了不少独具匠心的收集要素，需要玩家开动脑筋、找遍边角才能获得，而且部分收集要素还关系到本作的真结局。BOSS战虽然不能像“《洛克人》系列”那样以特效武器进行克制，但玩家依靠新系统“雷击鳞”依然能做出各种妙想天开的攻略方式，关键时刻还有防御系统“电磁结界”和一击必杀技“SP攻击”来保护玩家。动作方面在保留“《洛克人》系列”的攀墙跳和冲刺之类基础要素外，还在“雷击鳞”上集攻击、防御和移动于一身，“电磁结界”也在最大程度上照顾了初学ACT的玩家，杜绝了卡关的可能性。[文 :白菜]

泰坦放克

★★ 动作

XOne Funk of Titans | A Crowd of Monsters | 12.49美元

9月1日

在本作中，玩家将扮演黑人版的宙斯之子帕尔修斯，为击败邪恶的饶舌、流行和摇滚音乐而展开冒险。无比恶搞的剧情和流程是本作的特点之一，但本质上这款游戏是一个强制卷轴的横版跑酷游戏，玩家只需要在适当的时机按下跳跃或攻击键躲开障碍和击退敌人即可。容易上手且成就好拿算是本作的亮点。[文 :梦叶]

舞蹈中心 聚光灯

★★★★★ 音乐

XOne Dance Central: Spotlight | Microsoft | 9.99美元

9月2日

Kinect王牌游戏《舞蹈中心》的最新作，借助Kienct One的机能进化，游戏能够实现更精确的动作识别，支持远胜以往的舞步组合。本作收录更丰富的舞蹈课程，健身模式也得到了全面进化，适合不同程度的玩家。游戏下调了售价，减少了收录的曲目数量，并提供了丰富的DLC舞曲，让玩家选择更加自由。[文 :纱迦]

Velocity 2X

★★★★☆ 射击

多机种 Velocity 2X | FuturLab | 19.99美元

PS4/PSV：9月2日

作为2012年PSP平台的《Velocity》之续作，《Velocity 2X》有着更为绚丽的风格化特效。不同于普通的横版射击游戏，本作的场景形式多样，玩家控制飞行器或是主角能使出360度的射击技巧，并通过瞬间移动来破解各种障碍谜题。出色的高速节奏和爽快感让本作获得了媒体的一致好评。[文 :初心者]

Metrico

★★★★★ 益智解谜

PSV Metrico | Digital Dream V.O.F | 108港币

9月4日

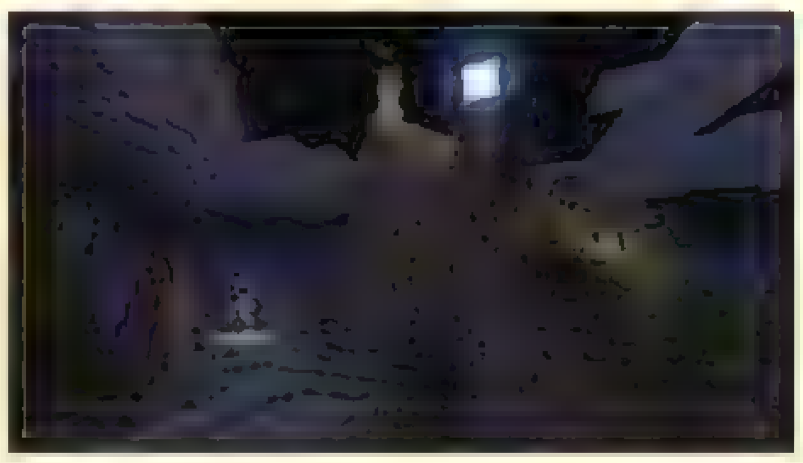
一款PSV独占的解谜类游戏，由来自荷兰的独立工作室开发。游戏用简约的线条和配色为玩家带来了一个小清新风格的全新世界，游戏没有复杂的操作，也没有任何文字提示，只有一些抽象数值标示在场景中，玩家必须在前进的途中收集信息并尝试去领悟其背后的含义，才能解开谜题让旅行继续，而世界也将随之改变。[文 :哪尼]

我的世界 Xbox One版

★★★★★ 动作

XOne Minecraft: Xbox One Edition | Microsoft | 19.99美元

9月5日



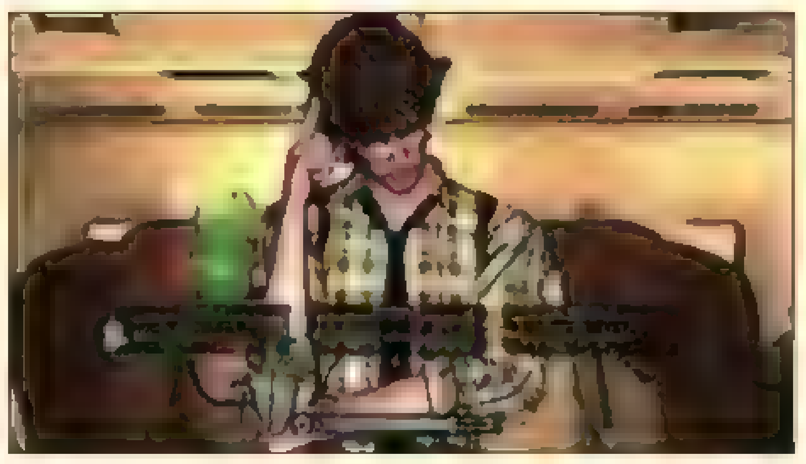
在全球范围内大红大紫的《我的世界》曾经于2012年开始登陆各大家用机平台，所以登陆次世代平台自然也是顺理成章。本作就是《我的世界》为XOne打造的专属版本，进化之处包括更大的随机世界和更广的视野范围，游戏整体的画面水准则保持一致，同时本作还推出了光环主题的世界，不过要付费购买。[文 :稀饭]

D4 暗梦永存

★★★★ 文字冒险

XOne D4: Dark Dreams Don't Die | Microsoft | 14.99美元

9月19日



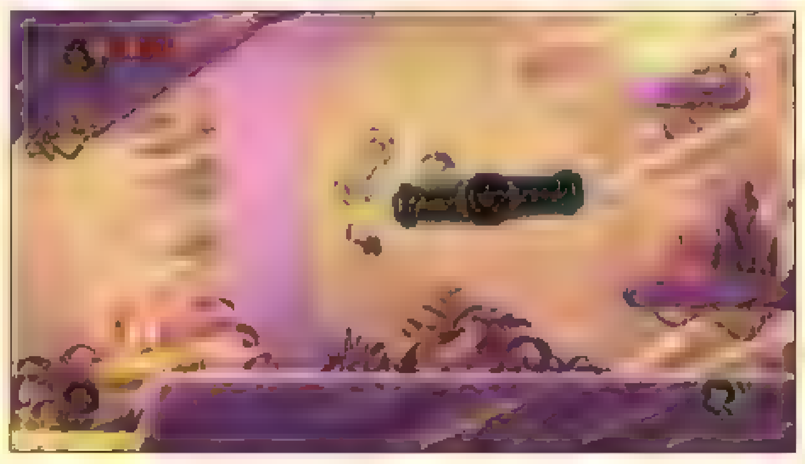
本作是一款充满日式冷幽默风格的文字冒险游戏，讲述了主角David在妻子意外被杀后，利用特殊能力回到过去并开始寻找杀妻凶手的故事。本作共有3个章节，收录了故事完整的第一季剧情。在每个章节中，玩家都可以控制主角在相对固定的场景中自由探索。此外，游戏中还有丰富的收集要素以及支线任务等待玩家们发掘。[文 :乙太]

拉车小情侣

★★★★ 平台动作

多机种 Chariot | Frima Studios | 14.99美元

PS4：2014年9月30日、XOne：2014年10月1日、Wii U：2015年1月8日



这款为次世代平台而打造的作品有着一个温馨中带着一点点荒诞的故事，讲述了公主和她的未婚夫为了让国王能够安息，带着装有他遗体的灵车在一个古老的遗迹中寻找财宝，好让国王能够风光大葬……游戏本身是个带有物理系统的平台跳跃游戏，玩家需要操纵公主和未婚夫通力合作，利用拉车的方式渡过种种难关。[文 :稀饭]

火花计划

★★★★ 动作

XOne Project Spark Microsoft | 免费
10月7日

作为免费游戏登场的《火花计划》本质上是一款类似于《小小大星球》的作品，鼓励玩家利用游戏当中的素材，创造出完全属于自己的游戏关卡。本作提供给了一些预设的关卡供玩家参考，也有强大的设计功能，能够满足玩家的大部分需要，而其内购则提供了素材更为全面的新手包和能够用于解锁新素材的货币。[文 :稀饭]

科拉传奇

★★★★ 动作

多机种 The Legend of Korra Activision 14.99美元
PS3/PS4：10月21日、X360/XOne：10月22日

根据欧美热门动画《科拉传奇》改编的本作是大名鼎鼎的白金工作室推出的作品，所以无论是在游戏手感还是在系统设置上都有着白金的影子，包括帅气的QTE和隐藏战点等等元素一个不缺，同时按照动画原作为主角设计了水、土、火、风四套属性的招式，并加上了强大的降世神通变身能力，玩起来爽快度十足。[文 :稀饭]

万圣节大作战2

★★★★ 角色扮演

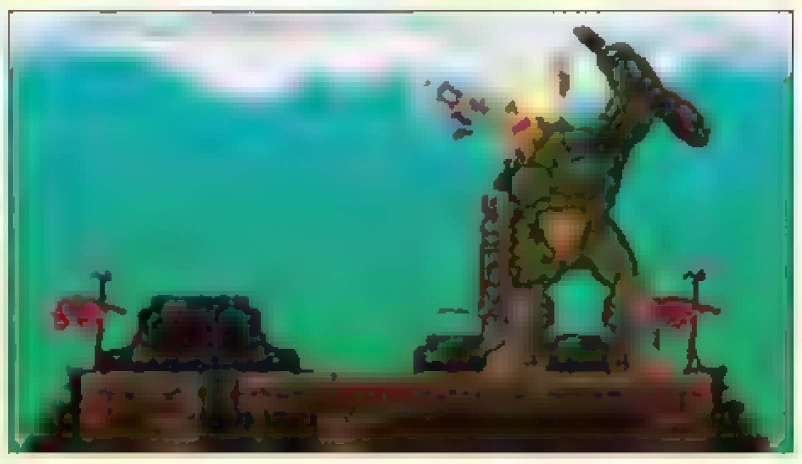
多机种 Costume Quest 2 | Midnight City | 14.99美元
PS3/PS4：10月28日、X360/XOne：10月29日

结合了动作要素的角色扮演游戏，玩家通过准确按键来提升攻防的效果。游戏采用的是类似于职业的服装系统，玩家可以收集服装碎片拼成服装，不同的服装拥有不同的能力，有的擅长战斗，有的用来解谜。而游戏也没有道具和魔法设定，取而代之的是卡片系统，可以无限制发动，但有冷却时间的设定。[文 :纱迦]

维京人伏尔加

★★★ 动作

XOne Volgarr the Viking Crazy Viking Studios 9.99美元
10月31日

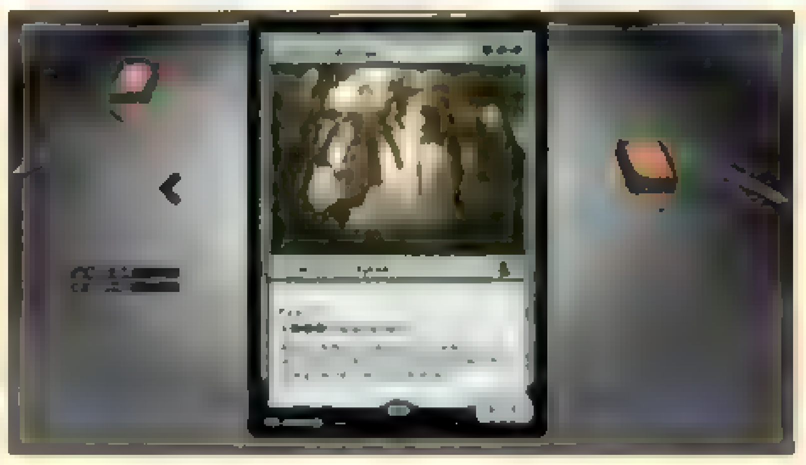


游戏为复古风格的2D横版过关游戏，玩家要操作一名维京人去击败挡路的敌人。维京人可以通过取得在关卡中掉落的道具来增加自己的装备，这些装备只要玩家一被攻击就会掉落，相当于抵挡一次攻击，当然有部分道具升级后对角色的伤害也有加成。游戏关卡的难度都略高，但只要愿意花时间来钻研，想达到无伤通关并不难。[文 :乙太]

万智牌2015 旅法师对决

★★★★★ 桌面棋牌

多机种 Magic 2015—Duels of the Planewalkers | Wizards of the Coast | 9.99美元
X360：7月16日、XOne：11月5日

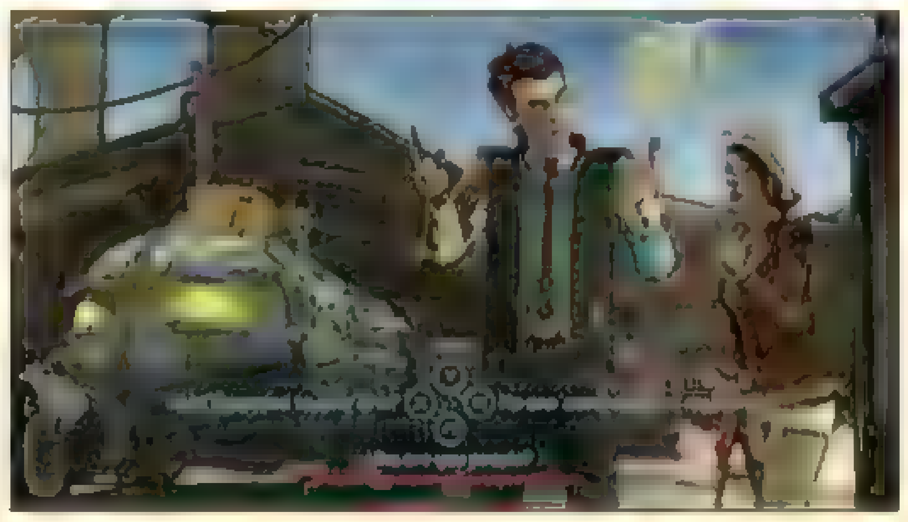


《万智牌2015 旅法师对决》比起之前的万智牌作品最大的改进就是终于加入了自定义牌组功能，玩家们能够用获得的牌组构成自己的套牌，从而构建出属于自己独一无二的战术。游戏的主线剧情会让玩家在五个不同主题的星球上历险，与各种各样的敌人交战，并最终与本次故事大反派决斗，以及决定他的命运。[文 :稀饭]

边境之地传说

★★★★ 文字冒险

多机种 Tales from the Borderlands | Telltale Games 4.99美元
PS3/PS4：11月25日、XOne：11月26日、X360：12月3日



由Telltale Games出品，改编自著名主视角射击游戏系列《边境之地》的本作却是一款透彻头尾的AVG，不过在故事背景上的确和系列保持了一致，玩家能够见到许多系列当中特有的人物和元素，例如海伯利安公司和他们的机器人士兵，财宝猎人Zero，以及系列标志性的废土暴徒等等。玩家将会体验一段双线故事，分别从海伯利安公司的职员Rhys和潘多拉星球上的女骗子Fiona的角度体验一场围绕宝库所展开的惊天大冒险，而某个最后突然现身的神秘人物则让这场原本看似误打误撞的冒险有了一丝阴谋的味道。说回游戏本身，《边境之地传说》的核心系统仍然是Telltale Games擅长的对话选择和点击

调查形式，不过在此之上两个主角还各自加入了一些特殊能力，Rhys能够用机械义眼调查物品的细节，菲安娜则精通用钱来为自己买到额外的好处，两者都能够派上特殊用场。[文 :稀饭]

永不孤单

★★★ 平台动作

多机种 Never Alone (Kisima Ingitchuna) | E-Line Media | 14.99美元
XOne/PS4：11月18日

一款以爱斯基摩文化为背景的平台动作游戏，玩家要控制一人一狐在极地展开冒险。两名角色各有所长，必须相互配合才能过关，游戏同时也支持双打。游戏中的收集要素全部以影片方式呈现，为玩家展现了爱斯基摩文化的方方面面，玩过之后有如看了一部记录片，但没有中文是最大遗憾。[文 :纱迦]

权力的游戏

★★★★★ 平台动作

多机种 Game of Thrones | Telltale Games | 4.99美元
PS4：12月2日、XOne/X360：12月3日、PS3：12月9日

改编自热门影视作品《权力的游戏》的本作故事也延续了电视剧的发展，整个故事跨度从电视剧的第三季发展至第五季的开端，描述了以铁木这种特殊资源而闻名的佛瑞斯特家族，如何被卷入政治争端并一步步遭到分崩离析的惨剧。本作的画面表现上尽量向真实系靠拢，故事分开多线描述，非常符合原作风格。[文 :稀饭]

劳拉与奥西里斯神庙

★★★★ 动作

多机种 Lara Croft and the Temple of Osiris | Square Enix 19.99美元
PS4/XOne：12月9日

本作是于2010年发售的《劳拉与光之守护者》的续作，游戏以埃及神话为背景，玩家需要扮演劳拉在神秘的古埃及神庙中寻找奥西里斯雕像的部件，最终借助奥西里斯的力量打倒邪恶的神明塞特。与前作相比，本作不仅强化了战斗要素，还增加了不少新的机关与谜题，而完全进化的多人模式则是本作最大的乐趣所在。[文 :乙太]

2014 游戏大盘点

又到一年一度的新年合刊，每年的这个时刻，总是总结过往温故知新的好时机，而今年自然也不例外，所以 2014 年的游戏大盘点继续隆重登场。

回首过往，这也是游戏界中非常重要的一年，两台在 2013 年底发售的全新次世代主机在 2014 年茁壮成长，游戏阵容中不但出现了众多跨次世代平台的优秀作品，甚至还有《刺客信条 大革命》这一类专门为次世代打造的作品，而相信这也会成为日后的业界主流。当然，和这比起来，更为重要的，则是玩家们期待已久的国行主机终于再一次出现在大家的视线当中，而且这一次还是微软与索尼同台竞技，不再是 PS2 时代的一枝独秀，实在是令人振奋。

鉴于令人难忘的大事是如此地多，我们自然也会再次动员起所有小编们，为大家再一次呈现 2014 年的种种精彩大事，包括五大类。十大新闻当中既有前文提到的国行主机发布，也有 PlayStation 主机 20 周年等重要的大事要闻。十大角色历数 2014 年最令人难忘的游戏角色和他们背后的精彩故事，十大人物则与读者们一起数尽 2014 年游界英雄谱，无论是制作人还是业界名人都有登场。还有同样分量十足的 2014 年十大数字和代表着我们成长脚步的本刊十大等精彩内容等待着读者大人们去一一回顾。

接下来，就让我们翻开承载过往时光的书页，重温这一整年的无数精彩吧！

文 UCG 全体编辑 统筹 稀饭 美编 心の永恒

十大新闻

◆国行版XOne正式上市

2014年9月29日，上海自贸区成立一周年之际，微软国行版Xbox One正式在中国大陆地区上市，当日的东方明珠塔也被象征着Xbox的绿色所覆盖。首发当日除了包括国美电器、苏宁电器等合作电商有举行线上优惠活动外，经过授权的线下实体经营渠道店面也在各地举办了首发仪式，当前Xbox One的销售网点已覆盖全国37个城市超过4000家销售门店。

国行版Xbox One的首发游戏阵容包括数字版的《动物园大亨》、《体育竞技》（本刊译名：《Kinect运动大会》）、《明星高尔夫》、《麦克斯 兄弟魔咒》、《极限竞速5》、《舞动全身 夺目焦点》（本刊译名：《舞蹈中心 聚光灯》）、《雷曼 传奇》和《特技摩托 聚变》（本刊译名：《特技摩托 融合》），国内游戏开发商完美世界和椰岛工作室也分别带来了旗下的《无冬OL》和《决战喵星》两款作品。微软还承诺，之前在上海合资成立的百家合信息技术发展有限公司将会继续为国内玩家带来包括《光环 士官长合集》、《格斗学堂》（本刊译名：《杀手本能》）、《爱与森林》（本刊译名：《奥尼与黑暗森林》）等超过70款大作级别的精彩游戏作品，而且除了众多国外知名第三方开发商加盟外，他们还会与10多家本土游戏厂商展开合作，持续为玩家带来更多优秀的游戏作品。有消息称，国行版Xbox One的首日销量约为10万台，如果这一统计属实，也就意味着Xbox One在中国大陆地区的市场规模是日本本地区的5倍以上。

虽然国行Xbox One本身的诸多因素使其对于核心玩家来说并不能称得上一台完美的游戏主机，但结合国内市场情况的特殊性，其发售本身就已经算作是一种成功，而近日微软与百事通合作的互联网电视功能也已正式上线，相信今后还会为大家带来更加丰富的用户体验。

◆微软大幅裁员

微软曾于2014年7月公布了年内将要裁去1.8万人的裁员计划，截止到10月底，微软先后对旗下3000个职位进行裁员并达成这一目标，此次裁员后微软的全球员工数约为11万人。与此同时微软还宣布将关闭Xbox娱乐（XES）部门，该部门的两位主要负责人Jordan Levin和Nancy Tellem也已正式离职。XES之前主要为Xbox One提供独家的电视节目，其中就包括《光环 夜幕降临》以及斯皮尔伯格指导的《光环》电视剧版。微软表示XES的关闭并不表示相关电视服务计划停止运营，今后Xbox One仍家提供独家的电视节目。

◆育碧游戏品质遭质疑

从今年年初的《看门狗》发售以来，育碧就被套上了“最佳游戏预告片制作商”的头衔，从最早于2012年E3展上的惊艳全场，到实际游戏发售后由于落差太大遭到玩家们的恶评，《看门狗》无论是在画面还是游戏内容方面都与育碧在宣传期间所塑造出的形象严重不符，更为人诟病的是游戏中充斥的各类BUG，广大玩家在失望和愤怒之余不禁开始怀疑育碧出品的游戏质量。之后另一款由育碧出品的年度大作《刺客信条 大革命》正式发售，游戏发售前所宣传的傲人同屏人数和对当时历史环境的重塑都基本实现，但类似游戏帧数和画面严重缩水等问题仍然影响了玩家的游戏体验，而本不应该存在的BUG几乎成为了游戏中随处可见的元素，虽然官方不断推出更新以完善游戏，但之后甚至出现了容量高达40G的补丁，彻底让玩家们感到失望，在不少欧美媒体列出的“2014年度最让人失望的游戏”评选中，育碧出品的这两款年度大作都榜上有名。

育碧在之后的声明中承认，由于如今大作的制作周期相较之前的作品并没有相应增加，而游戏的制作规模和制作难度却今非昔比，这一情况就导致游戏的测试和debug周期被大幅压缩，最终成品质量也遭到严重影响。今年育碧仍将有《全境封锁》这样的大作级游戏问世，而此前本作的宣传影像效果十分出众，希望最终的成品不会再次让玩家们失望。

◆Square Enix原汁原味的冷饭

每到年末，各种业界的评选和颁奖典礼等年度盛会纷纷上演，而2014年属于玩家的年终庆典更是接连不断，先是“The Game Awards 2014”（2014年12月6日）上的各种年度游戏评选接连登场，期间更有不少初公布的新作刺激着玩家的神经。

紧接着同样是在美国赌城拉斯维加斯召开的索尼“PlayStation Experience 2014”（2014年12月7日）上，不论是《未知海域4 贼途末路》的全新影像还是《街头霸王V》的PS4独占，每一个消息都让在场的观众包括观看直播的玩家欢呼雀跃，而在展会中段玩家们还未能从接连的新作轰炸中缓过神来时，屏幕上就赫然打出了Square Enix的LOGO，紧接着出现的《最终幻想VII》LOGO彻底让现场沸腾，几乎所有人都以为那个让多少玩家“魂牵梦断的重制版”终于要得以实现的时候，SE旗下制作人桥本真司却上台宣布《最终幻想VII》将以高清版的形式登陆PS4平台，之后还播放了一段高清版的实际游戏影像。

SE在展会上的这一出遭到了大量玩家的谴责，官方将这段“原汁原味”的影像上传至网络后其差评数就不断攀升（最终差评数突破25000），可谓2014年当之无愧的“最差展会宣传厂商”。

◆索尼PlayStation中国发布会

借着主机解禁以及国行版 Xbox One 上市的顺风车，索尼也于 2014 年 12 月 11 日在上海召开了 PlayStation 中国发布会，打出“一切为了玩家”的口号，宣布旗下的 PS4 和 PSV 正式登陆中国大陆地区。

当日的发布会于下午 5 点在梅赛德斯 – 奔驰中心上演，索尼邀请了众多国内业界媒体人士参加报道。发布会上，索尼亚洲执行副总裁织田博之先生介绍了 PlayStation 入华的三大目标：1. 为中国玩家提供高品质的游戏体验与相关服务。2. 与合作伙伴共同创建并发展国内主机游戏市场。3. 为中国游戏产业的成长与壮大做出贡献。

同时索尼还公布了来自索尼电脑娱乐全球工作室旗下的 5 款第一方游戏作品，分别是《钠克的大冒险》（本刊译名：《KNACK》）、《驾驶俱乐部》、《小小大星球 3》、《灵魂交织》（本刊译名：《飞鸟与鱼》）、《花花卡姆》（本刊译名：《霍霍肯姆》），随后的第三方作品中不仅有 Koei Tecmo 的《真・三国无双 7 猛将传 完全版》、《讨鬼传 极》等，Square Enix 更是在发布会上全球首次公布了将在 PS4 平台推出《最终幻想 X / X –2 高清重制版》的简体中文版的消息。

众多国内游戏厂商作品也是发布会上的一大亮点，包括《九阳神功》、《小小白日梦》、《南瓜先生大冒险》等等，索尼还积极与国内知名众筹网站摩点网展开合作，为想要在 PS4 平台推出游戏的国内独立制作人（或团队）进行众筹集资活动。发布会的最后织田博之公布了国行 PS4 的发售详情，其中包括主机发售日（但随后在 2015 年 1 月 8 日官方宣布延期，具体上市日期未定）及售价等也一并公布。

◆任天堂amiibo欧美地区大卖

最初以《任天堂全明星大乱斗》中的游戏角色为原型（目前 12 个角色），结合与任天堂主机联动的功能而推出的全新周边 amiibo，自 2014 年 6 月上市以来就受到了广大任天堂粉丝的追捧，并且只用了三周时间销量就超过了 70 万件，在欧美地区的人气更是居高不下，据国外知名连锁商店 Best Buy 统计，该店销售的 amiibo 已占据了相关产品市场总销量的 36%，超过了前辈《迪士尼无限》以及《天空斯派罗》等同类型产品，并占据了大部分的市场份额。其人气之高甚至让不少官方错版的 amiibo（如“透明的林克”“双枪萨姆斯”等）在网上以高价成功竞拍。

◆黑客组织圣诞袭击各大主机服务器

2014 年圣诞节期间，一个名为“Lizard Squad”的黑客组织相继对 PlayStation 平台以及 Xbox 平台的网络服务器展开攻击，造成大量 PSN 用户无法正常连线，Xbox LIVE 在受到攻击瘫痪后，由于微软方面的应急措施才勉强恢复，但仍有部分功能长时间受到影响无法使用。

该组织随后在网上公开亮相并发表声明，表示针对索尼和微软服务器的 DDos 攻击将会继续进行下去，并宣称是因为看不惯身为大企业的索尼和微软，两家都掌握着大量的用户资料和信息却在相关的安全服务环节漏洞百出，于是便想给予适当的警告。之后虽然有国外知名网络维和人士出面调停，但“Lizard Squad”不打算收手。由于该组织的攻击导致了圣诞期间许多游戏厂商的折扣和优惠活动无法顺利进行，已经涉及到危害他人及公共财产安全，FBI 因此正式介入并在攻击开始一周后成功抓获该组织的两名嫌疑人，但“Lizard Squad”的残余成员仍然表示之后将会采取报复行动，还将其之前攻击用的 DDos 工具散播到网络上进行贩卖，随后该事件虽逐渐平息，但仍不时有宣称是该组织成员的人物在网上发表威胁言论。

该事件对不少欧美厂商在圣诞期间的营销造成严重影响，玩家们也深受其害，更进一步地反映出家用机平台服务器的安全问题是何其严重。事件结束之后，虽未有明确表示，但 Xbox 网络部门创始人 Boyd Multerer 随即宣告离职。

◆年初SCE人事大震荡

2014 年 4 月 7 日，SCEA（索尼电脑娱乐美国）首席执行官杰克・特雷顿正式对外宣布将于当月月底退任，这位 1996 年就加入 SCEA 的老将，曾参与过 PlayStation 系列所有主机的北美发售活动，SCEA 官方之后也发表声明称这一结果是经由双方协商后达成的，是 Tretton 本人决定不再继任，并宣布之后将由索尼网络娱乐的副总裁兼首席运营官 Shawn Layden 接替这一职位。

杰克・特雷顿的离去仿佛成为了某种导火索一般，SCE 旗下各大游戏工作室的高层负责人相继发布了离职声明。《战神》系列”核心人物之一 Stig Asmussen，于 3 月 19 日宣布自己将离开圣莫妮卡工作室，而在 3 月 27 日，同一工作室旗下的高级游戏设计师 Seth Killian 也宣布离职。之后包括《无名英雄 再来者》的主策划 Jaime Griesemer，《驾驶俱乐部》的制作人 Col Rodgers，负责 PS4《未知海域》新作的总导演 Justin Richmond 等都相继发表了离职声明。与此同时，SCE 在还针对其在英国的三大工作室（Evolution 工作室、伦敦工作室、Guerrilla 工作室）进行了大规模裁员，官方虽未公布具体数字，不过据知情人士透露被裁的人数众多。

此次 SCE 大范围的人事变动中，不少员工和负责人都正在参与新作的开发，其中有不少游戏可能会在 2015 年推出，希望不会对最终的游戏品质造成影响。

◆索尼推出20周年纪念版PS4

在 2014 年 12 月 3 日召开的“PlayStation Awards 2014”上，索尼电子娱乐总裁安德鲁・豪斯公布了以纪念 PlayStation 主机发售 20 周年为主题的限量版 PS4，该主机全球限量发售 12300 台，采用初代 PS 主机配色，并搭配了各种 20 周年纪念主题的元素，每台主机都配有专属铭牌和编号。该主机一经公布立即在网上引发了预购热潮，一些欧美销售点还举办了超低价购得主机等活动，主旨本在于回馈常年陪伴并支持 PlayStation 品牌的玩家，但最终却使得该主机大量出现在国外的拍卖网站上，甚至还有高价竞拍成功的案例，再次引起热议。随后索尼官方也举办了拍卖活动，拍品则是更具有纪念意义的 20 周年版 PS4“初号机”（主机编号为 00001），并最终以 15135000 日元（约合 80 万人民币）成交，索尼称会将拿出与竞拍所得相同的金额资助慈善事业。

◆《P.T.》引发恐怖游戏热潮

在 2014 年的德国科隆游戏展上，小岛秀夫为全球玩家带来了一款名为《P.T.》的互动体验式 DEMO，展会开始之前就有传闻称这款 DEMO 与知名恐怖类游戏“《寂静岭》系列”的新作有某种联系，而小岛秀夫与电影《环太平洋》导演吉尔莫・德尔・托罗都将会参与新作开发，并且还请来了高人气美剧《行尸走肉》中俗称“弩哥”的扮演者诺曼・瑞杜斯参演。索尼发布会结束后，《P.T.》立刻免费登陆 PSN 各大服务器，相关的网络直播以及众多玩家的争相尝试，也立刻让这款实验性质的作品人气爆棚，当然游戏本身所带来的恐怖体验相信每一位经历过的玩家都印象深刻，而这款 DEMO 的下载量也最终突破了 100 万次。之后推出的《异形 隔离》、《零 濡鸦之巫女》、《邪恶深处》等一系列恐怖游戏更是让这股恐怖游戏的热潮持续升温，甚至可以将 2014 年称之为恐怖游戏的回归之年也不为过。

十大角色

◆埃米尔

■出处：《勇敢的心 世界大战》

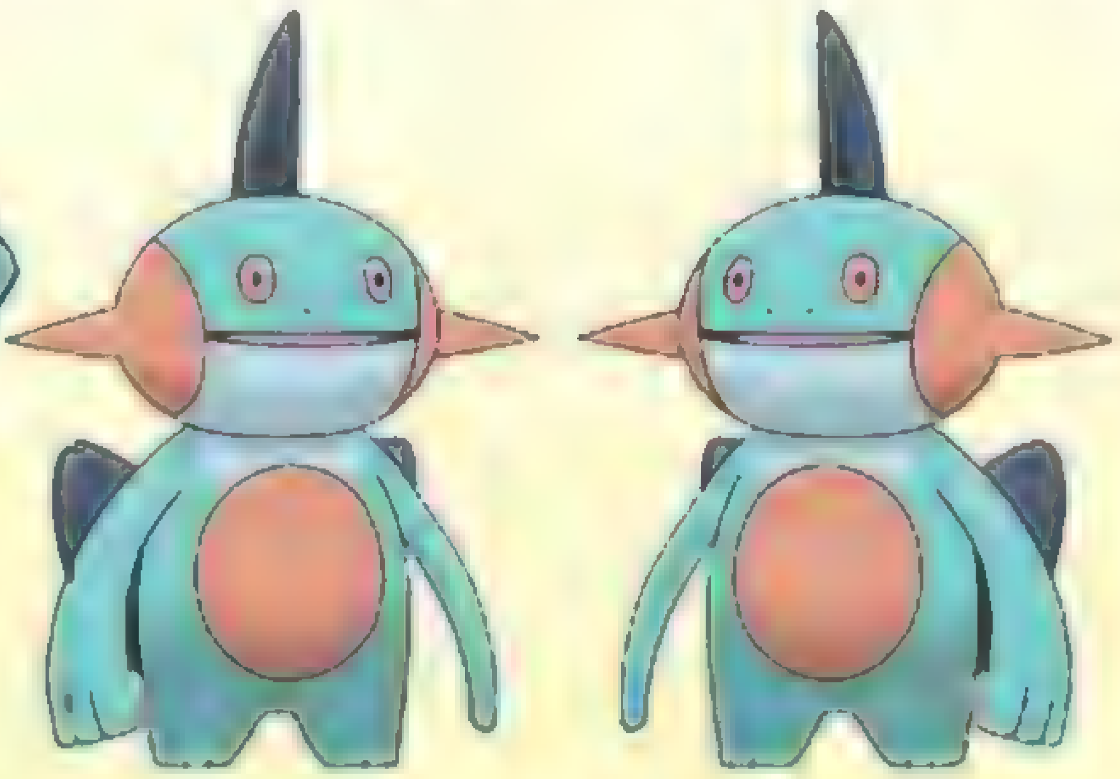
身为法国公司的育碧在制作本国相关的游戏时总是充满了人文关怀。《勇敢的心 世界大战》作为第一次世界大战100周年纪念之作，一共塑造了4位国籍、身分、地位不同的主人公，从不同角度来回顾这场人类史上空前的浩劫。整个游戏制作精良，以绝赞的画风讲述了战火中的感人故事。如果把《勇敢的心 世界大战》比成一部动画电影，那么主人公当属法国的埃米尔大叔。他的女婿是德国人，在开战之前被遣返回德国。在开战之后为了安慰自己的女儿和外孙，埃米尔毅然踏上寻找女婿的旅程。在战火中他见惯了生死但仍不能麻木，最终在义愤之下失手打死了丧尽天良的上司，被军事法庭处以极刑。故事的结尾在埃米尔给女儿的来信中结束，而游戏反战的主题也得以升华。

◆沼跃鱼

■出处：《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》

“沼跃鱼，沼鱼神奇宝贝，是水跃鱼的进化型。”关于沼跃鱼的文字介绍就是这么简单的一条，12年前就和我们初次见面的它，居然在2014年年末引发了国内外的疯狂追捧，不得不让人感叹网络的神奇和Meme文化流行的偶然性。五花八门的恶搞改图从沼跃鱼本身蔓延到各种热门作品，而这一切都是源于《口袋妖怪》第六世代游戏的立体化，沼跃鱼不但丢失了水跃鱼的卖萌特征，而且不及进化后的巨沼怪帅气，最重要的是在3D化后它彻底地变成了一个目光呆滞的面瘫，让人难以想象以往的2D图案和原画中的那只活泼的精灵为何会落到如此地步。由于《X·Y》中沼跃鱼需要交换获得，彼时它的面瘫特点还没有广为人知，所以直到2014年《红蓝宝石》重制版推出，作为御三家之一的主角精灵沼跃鱼的爆红才有了群众基础，同人创作的发酵甚至是官方主动释出3D模型高清图的举动更是让它人气飙升。然而，沼跃鱼早已看穿了一切……

▲当年《红蓝宝石》的沼跃鱼原始造型。



▲进入第六世代后突然变得面瘫的沼跃鱼。

◆不来方夕莉

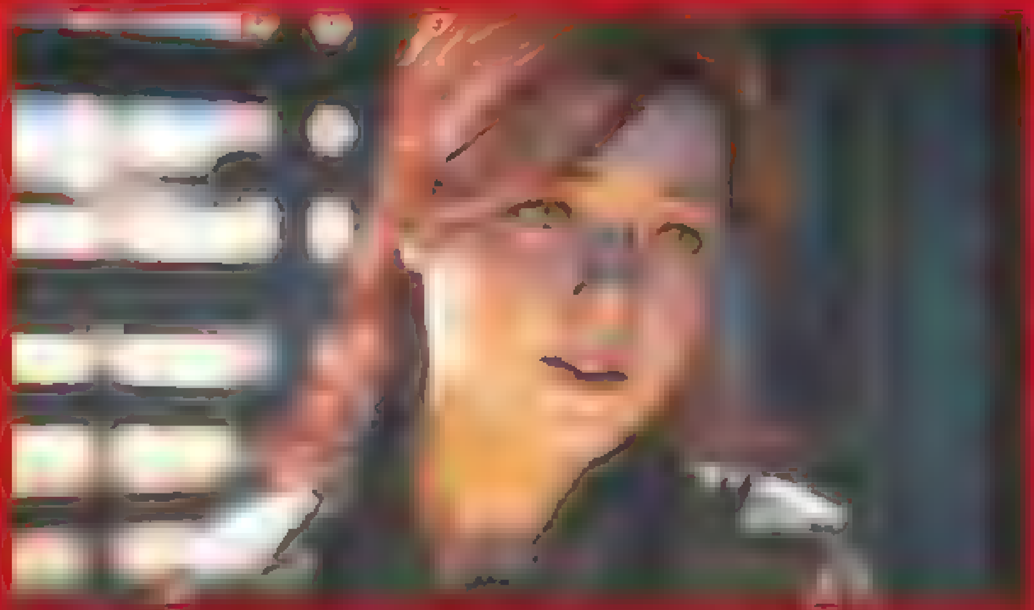
■出处：《零 濡鸦之巫女》

“《零》系列”每一代的女主角都曾经历过严重的心灵创伤，夕莉恐怕是最严重的一位。她由于一次事故在一夜之间失去了所有亲人，突然觉醒的影见能力又让她时刻受到不该存在的事物的折磨，夕莉的内心有着别人难以理解的孤独和伤痕。自杀未遂的她生命就像风中残烛般脆弱，随时都有可能像冬阳、春河那样被引诱到日上山，回到那个山崖边终结自己的生命。她渴望通过死亡来从这份孤独中解脱，所以她在即使在日上山这种危机四伏的地方也显得无所畏惧。但她依然渴望着生存，因为夕莉在与密花的相遇、相处中渐渐意识到自己不再孤独，察觉到人生其实还有很多微不足道，却美好的事情，也正因为这份牵挂驱使着她一定要把密花救回来。

这种生与死之间摇摆不定的矛盾与内心挣扎，使不来方夕莉这名角色显得更加有血有肉，更有个性和魅力。同时也让故事最后两个结果截然相反的结局，都显得如此自然而且水到渠成。

◆艾莉丝

■出处：《刺客信条 大革命》



难以忘记儿时花园间的追逐嬉戏，难以忘记无助时的深情拥吻，更难以忘记的是你那不经意间动人的微笑。

——亚诺·多里安

身为德拉瑟尔阁下的千金，从小就集万千宠爱于一身的艾莉丝非但没有养成公主病，过早接触政治的她反而更加懂得什么是责任。父亲的突然离去令她获得了坚强的意志，也学会了如何靠自己的双手活下去。虽然也有着悲伤的过往，但在她看来，亚诺的经历远比她痛苦得多，所以虽然两人的立场截然不同，但彼此牵挂的内心却依然如初。可惜当杰曼的法术穿过艾莉丝毫无招架的身躯时，便注定了她生命的终结。逐渐冰冷的身体已然无法感知这个世界，或许只有亚诺哭泣的泪水才能唤回那最美好的时光。艾莉丝用她的勇敢告诉我们，即使遭到命运的捉弄，即使有着必须恪守的信条，但为了自己心爱的人，就算牺牲也是一种幸福。

◆帅哥杰克

■出处：《边境之地 前续》

可恨之人必有可怜之处，这话用来形容《边境之地 前续》当中的帅哥杰克可是一点都不为过。这个在《边境之地 2》中大出风头，把令人恨得牙痒痒的特点展现到极致的大反派可谓是恶贯满盈到了极点，不但为了一己私心在潘多拉星球上为所欲为，更是对《边境之地》中便登场的财宝猎人四人组屡下黑手，而且为了达成目的，甚至连自己女儿都可以无情地利用，一个人是要多久没吃药才能丧心病狂到如此地步？

《边境之地 前续》给了我们一个寻找答案的机会，我们在这部作品中见证到了帅哥杰克原本那萌萌哒的真面目，这个平常言行看起来有点蠢萌的海伯利安公司程序员却是个有点儿能耐的家伙，在关键时刻甚至还能够表现出点英雄气概，让人无法想象他到底是怎么变成了后来那副样子。不过随着故事发展，深藏在杰克这幅样子之下的野心和冷酷终于渐渐浮出表面，他并不是一个纯粹的英雄，而是对于宝库有着不可告人的目的，曾经与他朝夕相处的酒吧老板娘莫茜看透了这一切，也最终在财宝猎人莉莉丝和罗兰的帮助下挫败了杰克的计划，作为窥探宝库知识的惩罚，莉莉丝甚至把宝库的印记烙在了杰克的脸上。

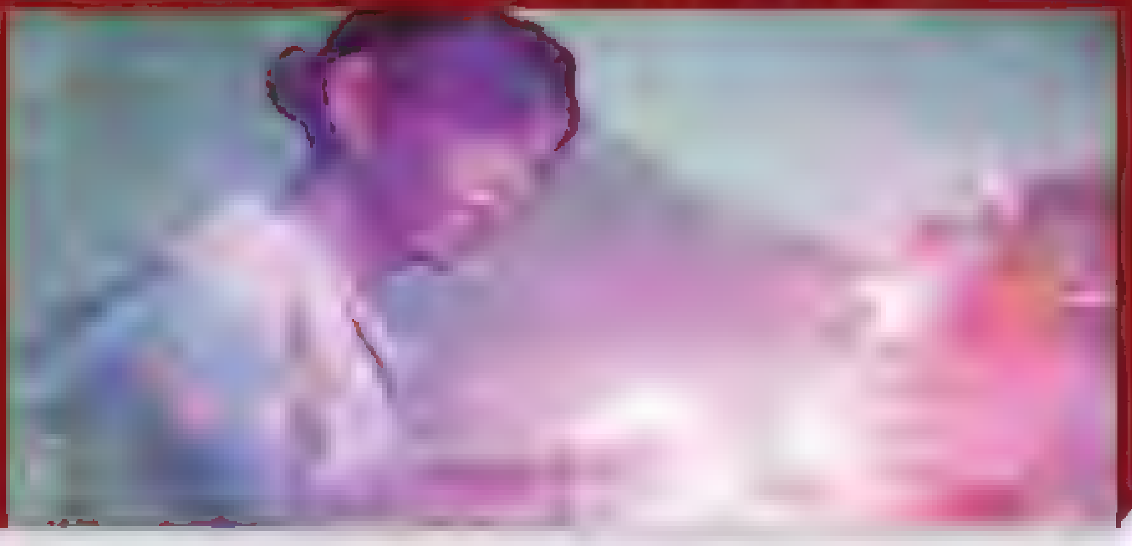
毁容并且阴谋破产的杰克却因此被激发出了心中最深处的黑暗，财宝猎人们以正确的名义执行的破坏行动终于击破了最后一道阻挡杰克的人性枷锁，披着一张假脸并操纵了海伯利昂公司的超级大反派就此宣告诞生，也为日后的黑暗与血腥时刻埋下了伏笔。就算在帅哥杰克被另一组财宝猎人消灭了肉身后，他的阴魂却仍然延续到了《边境之地传说》的故事当中，预示着这位仁兄还会如同死而不僵的百足之虫，继续在潘多拉的大地上阴魂不散，掀起另一波事端。

所以话说回来，可怜之人，也必有可恨之处，帅哥杰克还真是把自己的这两方面都展现得淋漓尽致，也正因为如此，他才显得如此令人难忘。

◆费曲

■出处：《无名英雄 再来者》

堕落于罪恶的超能力者，宛如黑夜中穿梭的霓虹轨迹。初次在游戏中结识费曲，本以为她生性暴虐，但了解其身后不为人知的秘密后，却不由得心生怜悯。作为《无名英雄 再来者》中惟一称得上女主角的登场人物，费曲的倔强和不服输的性格给人留下了很深的印象。自从与戴厄辛兄弟二人相遇，她原本孤独的人生道路出现了从未遇见过的分岔。是沉迷于黑暗继续前行，还是寻找早已逝去的光明。无论如何抉择，费曲都会坚定不移地走下去，哪怕前方充满坎坷，也要让哥哥的死更有价值。多舛的命运也让费曲成为了本篇中最令人捉摸不透的角色，随着游戏外传资料片《霓光初现》的发售，此前留有的谜团迎刃而解。敢爱敢恨的费曲用她充满魅力的霓虹能力，书写出了属于自己的人生篇章。



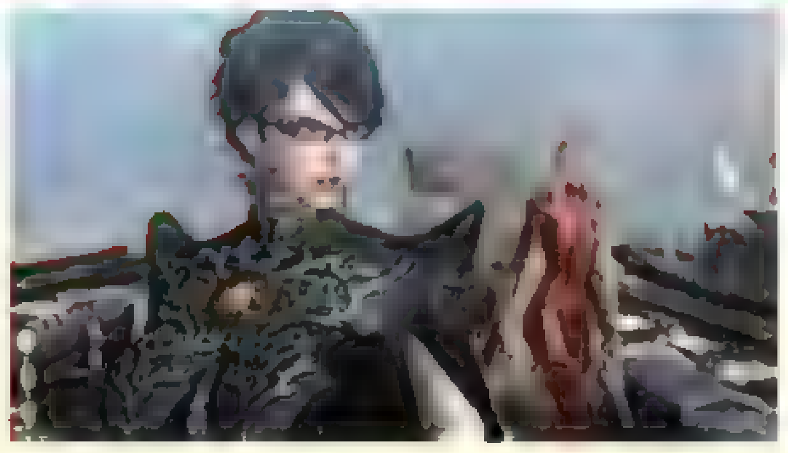
◆漩涡鸣人

■出处：《火影忍者 终极忍者风暴 变革》

他曾经是同龄人眼中的万年吊车尾，大人们眼中只会恶作剧的无厘头小鬼，曾经被村民当成罪恶源头敬而远之的人柱力。四代火影的子嗣光环，深不可测的九尾查克拉，并没有给年少的鸣人增添砝码，反而成为了无法逾越的鸿沟。就是这样一个不被认同的孩子，却在无数的危难中书写着属于自己的忍道。与大多数热血派动漫主人公相同，鸣人的举手投足充满了王道式的正能量。也正是这种不管何时都能保持微笑的性格，深深感染着身旁的伙伴。忍术学不会就多去练习，饿了就来碗一乐拉面，痛了就咬紧牙关坚强面对。同伴的离去、师傅的死讯以及村子的毁灭，并没有将他击倒，只要拥有坚定的信念，即使敌人再强大也无所畏惧。如今鸣人曾经挂在嘴边的火影梦想已经成真，回首望去，留下的却是我们青春的印记。

◆贝优妮塔

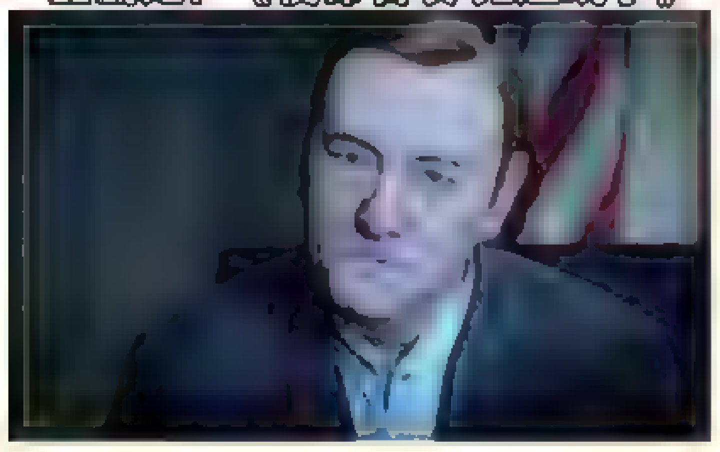
■出处：《猎天使魔女2》



《猎天使魔女 2》让不少玩家感到了纠结，这也从侧面反映了游戏本身的素质之高，而另一个原因恐怕就是主人公贝优妮塔非同寻常的魅力了。浑身散发着性感和诱惑力的她被玩家们爱称为“贝姐”，在本作中她为了救回挚友贞德的性命，不惜闯入魔界，而与小伙子洛基冥冥之中的相遇，不仅牵引出前作争端的脉络，而且将贝优妮塔充满母性的一面显露出来。在互相利用的同时，失忆的洛基令有类似经历的贝姐产生了同情心和责任感。每当危机时刻，贝优妮塔都会心心念这个倔强顽皮的小男生。尽管本作用了大部分笔墨来描写与前作之间的关联，但是在贝优妮塔一举一动的挑逗戏弄之间，也足以让我们记住她那义气凛然的强势和面对亲情、面对过往时展露出来的内心之柔弱。

◆乔纳森·艾恩斯

■出处：《使命召唤 先进战争》



好莱坞巨星跨界出演游戏作品并不是什么稀奇之事，作为每年射击游戏盛宴的《使命召唤》系列”更是早已有此先例。这次，在《使命召唤 先进战争》中玩家所看到的是近期大热的话题之作《纸牌屋》的主演，奥斯卡影帝凯文·史派西。凯文·史派西所扮演的是私人军事承包商 Atlas 的领袖乔纳森·艾恩斯，艾恩斯的儿子加入了美国军队，并在战斗中死去，这似乎让他了解到一件事，那就是真正的和平需要由绝对的力量来维持，而艾恩斯决心成为这种力量。为此他不惜背上被全世界唾骂的恶名，以笼罩于世间的恐怖来追求心中的和平。在游戏的最后，艾恩斯手持武器对着手无寸铁的主角，他本可以用双手终结这处处阻挠自己的眼中钉，但他却道出：“我并不是那样的恶魔！”而转身离去，这也让艾恩斯复杂的人物性格再添一笔。

◆地缚猫

■出处：《妖怪手表2 元祖/本家/真打》

系列日本地区总销量超过 600 万套、2014 年日本游戏销量年榜第一名、成为 2015 年麦当劳动漫日历主题而且还是 2015 年 NHK 红白歌合战最抢风头的角色之一，《妖怪手表》无疑是 2014 年日本游戏市场的代名词。作为 LEVEL 5 的当家作品，《妖怪手表》无论在游戏、动画甚至是流行领域都引起了一股风潮，作为主角的地缚猫无疑是最受欢迎的一个妖怪。它原本是只家猫，在被车碾过后因被主人说了一句“真差劲”而怨念不散，成为了地缚猫。虽然起源故事有点黑暗，但其实它是个人畜无害的妖怪，虽然平时看上去很怕麻烦，其实却是个很值得信赖的家伙，可爱的外表和贱贱的性格使它在各个年龄层的玩家中都取得了巨大的人气。顺带一提，它最喜欢一个叫“喵 KB48”的偶像团体，而这个本来虚构的偶像团体如今已经出道，由 AKB48 的成员组成，并在最近演唱了动画版的片尾曲，也算是对地缚猫人气的一个旁证。

十大人物

◆冈本吉起

2014对于冈本吉起而言，是回归，也是他蛰伏多年后重新崛起的第一步。从Capcom的明星制作人，到创立“游戏共和国”却一次次的失败最终债台高筑，冈本吉起的游戏事业生涯可谓是大起大落。2013年时，他放弃了对于主机游戏的坚持，转而投身手游热潮，或许在很多人觉得这并非是一个正确的决定，然而以今天的眼光来看，这无疑是一个明智的选择。

加入日本社交网络巨头Mixi公司后，冈本吉起带领团队开发出了《怪物弹珠》这款作品，游戏画风精美，而弹射类的玩法虽然简单，但极具新意且乐趣十足。从独创性的本地联机功能中不难看出，冈本吉起在制作手机游戏的同时，也不忘融入传统主机游戏的概念。《怪物弹珠》于2013年底上线，在玩家群众累积了相当不错的口碑，2014年开始进行大力度宣传，人气也得以迅速飙升，甚至一度将《智龙迷城》拉下了App Store的畅销排行榜，仅仅用了282天就达成700万的下载量。游戏也积极地布局海外市场，包括国内的代理版也已经上线。

《怪物弹珠》的大红大紫，让冈本吉起再次以颇为风光的姿态重回大众视野，也成功刷新了他在玩家心中的记忆点，不必始终再与那些悲伤的经历相挂钩。主机游戏屡战屡败，手机游戏却一炮而红，或许这只是发生在冈本吉起身上的个案，却也多少反映出了日本游戏业的现状。

◆杰克·特雷顿

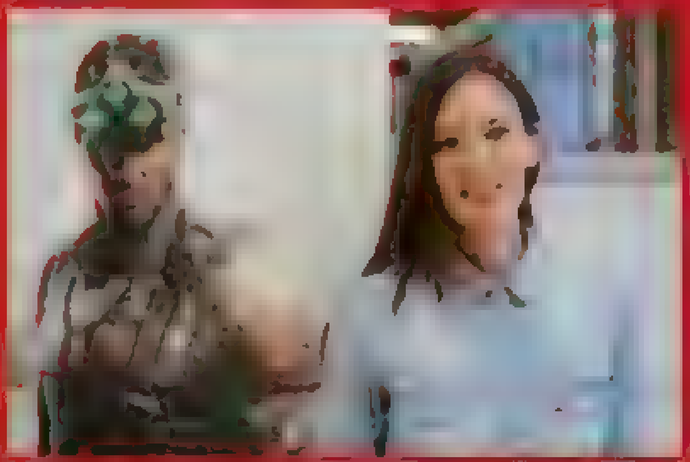
作为原SCEA总裁兼首席执行官，杰克·特雷顿可谓是劳苦功高。不仅亲自参与了自PS时代开始的后续游戏硬件开发，还联合SCE的创始人们共同开拓了美国这块“肥沃”的市场。杰克·特雷顿毕业于普罗维登斯学院，这是一所位于加拿大的基督教院校。此后他先后在金霸王电池、Activision以及JVC旗下的音乐产业游戏部担任要职。他在JVC任职期间，这家企业连续两年被授予了世嘉的年度最佳CD游戏奖。杰克·特雷顿从2007年开始主持索尼的E3发布会，曾给玩家们带来无数的惊喜。不过向来不畏人言的他曾多次抨击竞争对手的游戏，因此遭受过不少非议，然而对于游戏的偏执也让他得到了不少玩家的欣赏。杰克·特雷顿在2014年3月6日正式离开SCEA，宣告了他索尼8年的职业生涯走向完结。他留下了满身的荣耀和无数的传奇，值得被玩家们一直铭记。

◆拉尔夫·亨利·贝尔

在2014年快要过去的12月6日，一位电子游戏界最为重要的人物，永远地离开了我们，那就是拉尔夫·亨利·贝尔，一位生于1922年的德裔美国发明家和工程师，而他同时也是一位游戏开发者，并且被认为是如今早已风靡全球的电子游戏的“生父”。他在二战爆发之前便随同全家一起来到了美国这片土地，逃过了战争带来的影响，并且在20世纪60年代产生了利用电视机荧幕进行电子游戏的想法。

贝尔根据这一想法创作了数个硬件原型机，其中一个成为了史上第一款家用机 :Magnavox Odyssey。贝尔的创意也直接导致了第一款有着重要意义的街机游戏《Pong》的诞生，可以说这位电子游戏之父用自己的伟大创意一手奠定了第九艺术的坚实发展根基。2004年，贝尔获得了可以被视为科学家们最高荣耀之一的国家技术奖章(National Medal of Technology)，时任总统乔治·W·布什亲手为贝尔颁发奖章，让老人的功劳被载入了国家的史册当中。到了2014年逝世时，贝尔已是92岁高龄，可谓是见证了电子游戏不断茁壮成长的过程，如今靠着移动平台的普及，电子游戏已经是现代人最为重要的娱乐方式之一，相信贝尔在与世长辞之时，心中也是带着满满的成就感和荣耀感吧。

◆婕德·雷蒙德



互联网的时代，就是一个抓眼球的时代，如今各种媒体传播途径当中的XX西施、XX大学美女和XX美女主播就是这种思维的一个最典型的例子。从这个角度看来，婕德·雷蒙德早在这个概念普及之前，就靠着自己出众的外貌在玩家圈子中闯出了名气。当年她作为《刺客信条Ⅱ》的执行制作人亮相各大游戏展，虽然其实已经芳龄35岁，仍然靠着夺目的外表让自己艳名远播。一晃眼5年过去了，逐渐步上育碧管理层的婕德不再于玩家们面前抛头露脸，但其实她还是深度参与了育碧的许多作品的开发，例如充满了话题性的《看门狗》和让主角改头换脸的《分裂细胞 黑名单》等等，尽管这些作品都并未收获最顶尖的评价，却也都有着不同凡响的独创性，也证明了她的确拥有独特的眼光和制作思维。不过在2014年10月，婕德宣布从育碧当中离职，暂时还没有公布自己的新去向。这位业界知名的美人今年也快要跨过40岁大关，在踏入人生新阶段的同时寻找一个新的目标也算是一种人生发展规律，让我们期盼着能够早日听到婕德的新消息，看看她会在游戏界中的何处继续绽放自己的光华。

◆马库斯·佩尔森

生于1979年的马库斯·佩尔森如今已经35岁了，按照传统说法算是“三十而立”的中期，不过要说他“立”起来的程度，恐怕全球都没几个人比得上。他在约30岁时开发的沙盒式创造型游戏《我的世界》如今已经是全球最为畅销的游戏作品之一，而且保持了长卖长有的良好势头。这让马库斯·佩尔森的身家暴涨，终于，在2014年，微软以惊天动地的25亿美元收购了马库斯·佩尔森一手创立的游戏工作室Mojang，而他的身家也在一瞬间猛涨到了15亿美元，真可谓是游戏界一等一的暴发户。

而在2009年马库斯·佩尔森创造出了《我的世界》之前，恐怕没有几个人能够想到马库斯·佩尔森会过上这样的人生，他出身贫寒，父亲是一位铁道工人，母亲也只是一位护士，因为父母在他12时便离异，马库斯·佩尔森的童年生活并不顺利，他的性格也因此变得喜怒无常，只有编程能够让他变得内心平静。但就算是如此，如果没有《我的世界》偶然的爆红，他也只会作为一个程序员默默无闻地生活在瑞士。而现在，随着他的个人财富水涨船高，马库斯·佩尔森也开始了极其奢华的生活，他退出了Mojang，兑现了自己手上的股份，还于今年买下了洛杉矶贝弗利山庄当中最豪华的一套房屋，开始了他那令常人艳羡的富豪生活。对于独立游戏开发者来说，马库斯·佩尔森就是一个活生生的传奇，也是他们期盼着自己终有一天能够开发出一款《我的世界》般的神作的最大动力所在。

◆小岛秀夫

■左为小岛秀夫，右为诺曼·瑞杜斯。

遥想去年同一时间，笔者也在十大人物中盘点了小岛秀夫，当时《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》尚未发售，小岛秀夫也没有什么太大的动作。但在2014年里，小岛秀夫露面的场合明显增多，虽然《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》流程过短的问题使得一众粉丝甚感失望，但这并不影响众人期待《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的心情，每次一段简短的试玩就能让玩家欢呼雀跃，这也正是小岛秀夫了不起的地方。这位MGS之父今年除了《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》之外，还与知名导演吉尔·莫德托罗、演员诺曼·瑞杜斯强强联手，制作了名为《P.T》的《寂静岭5》概念Demo，这小小的一个Demo带来的恐怖感就超越了不少同类的恐怖游戏，可见小岛秀夫的鬼才。

◆久多良木健

1993年久多良木健不顾众人的反对，毅然地创立了PlayStation品牌。凭借超前的设计感与游戏理念，短短五年的时间内成功地占据了家用机市场的一席之地。随着2000年3月PS2的正式发售，久多良木健用不可撼动的成绩狠狠地回击了质疑的声音。而PS3初期的尴尬境地又让他的游戏人生充满了未知，不久后“PS之父”宣布正式退休。他的离开意味着一个游戏时代的改变，代表了索尼游戏产业迈向了新的篇章。对他本人来说，退休只是阶段性放假，并不意味着失去了奋斗的目标。2014年3月在第14届GDC颁奖典礼上久多良木健荣获终身成就奖，GDC活动总经理Meggan Scavio对其在游戏历史上的功绩赞不绝口。这也是久多良木健继08年AIAS授予的互动艺术与科学终身成就奖后又一座人生丰碑。

◆添田武人

每一家中国媒体在初次采访添田武人的时候，都会被他那口流利无比的汉语所震惊，继而对国行PS主机产生无穷的信心：有这么一个中国通来主导这件事，国行PS主机能失败吗？这就是添田武人的魅力，自从他于2014年初成为索尼SCE中国战略部部长之后，他就成为了中国游戏媒体眼中国行PS主机的象征。添田武人的童年生活是在中国北京度过的，这是他那口流利汉语的由来。早在1992年他便已经加入索尼，当时国内用户对于日本产品有着根深蒂固的误解，添田武人以其独创的集会式谈话在16个城市成功扭转了这一印象。而时隔多年之后接手国行PS主机，对他来说只不过是小调重弹。尽管国行PS主机前途未明，但他的微博依然充满自信：“一步一个脚印，踏实前行！”

◆三上真司

三上真司贵为“《生化》之父”，然而这位缔造出传奇系列的制作人在离开Capcom以后却表现得默默无闻。前些年上市的TPS《征服》以好不叫座收尾，这位传奇制作人这才回到了本行，将精力投入了生存恐怖游戏项目“Zwei”上，也就是在今年破壳而出的《邪恶深处》。从游戏的表现来看，本作算是一个《生化危机4》的B级片版，虽然纵观业界本作还无法企及《生化4》的高度，但是游戏本身的素质确实有目共睹，厚道的流程量、出色的关卡设计以及不亚于老“《生化》系列”的游戏体验都让我们在这个秋天狠狠地“恶寒”了一把。游戏全平台300万的销量算是为这位老牌制作人挣回了面子，也成功地在今年的恐怖游戏大浪中脱颖而出。看到三上宝刀未老，我们也就放心了。

◆谢恩伟

说到国行，不得不提在“游戏机禁令”取消后在中国抢滩登陆的Xbox One；而说到国行Xbox One，又不能不提现任微软大中华区高级副总裁，以及Xbox事业部中国区总经理谢恩伟先生。这位活力四射的年轻领袖在9月将我们熟悉的Xbox One领进了中国，并一直努力与他的团队开垦这块肥沃而复杂的市场。尽管Xbox One目前在中国的状况尚不算理想，谢恩伟的微博上许多国内玩家也是不客气地板砖横飞，然而他与他的团队为国行主机所做的努力却是有目共睹。2015年1月21日，Xbox One上的百视通英超等精选视频服务终于上线，对初批国行Xbox One主机购入者的补偿等一系列措施也及时跟进，诚意可见。2014年对老谢而言不是一个容易的年份，2015年，玩家们依然会守望着国行Xbox One，关注着谢恩伟的表现。

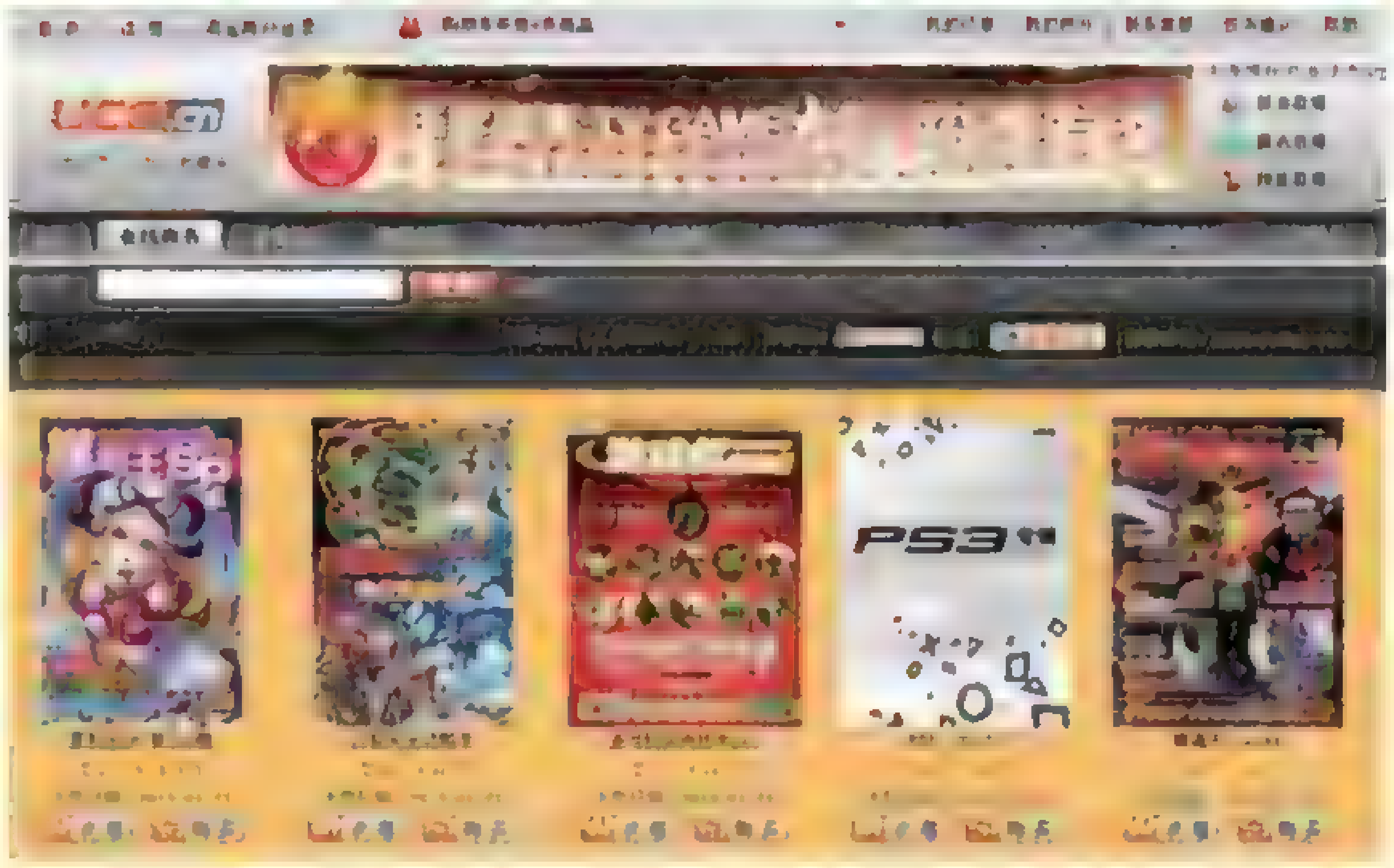
本刊十大

◆UCG微周刊诞生！

时至今日再来谈“纸媒落寞”这个10年前的话题确实已经晚了，跟随新媒体时代而来的不仅仅是新的媒体形式，而且还有了新的传播关系、新的服务对象。《游戏机实用技术》这几年一直也在探寻着媒体转型的思路，做了不少探索。2014年UCG的网络部门动作颇大，众编辑齐心合力撑起了网络媒体部的框架，将微博、微信以及网络视频部、直播组等战线纷纷打开，杂志社也因此注入了大量新鲜血液。微博的日常更新、微信的每日推送以及微周刊的正常运作已经达到了年初时预想的目标，这对一个一直以来依靠提供内容并以内容驱动的媒体而言的确是一件大喜事。在此也很感谢各位读者们的支持，在微博里指点错误、吐槽BUG并与我们一起分享快乐真的是一件很让人愉快的事，也确实让人体会到了新媒体的美妙之处。相信在2015年，读者们还将在《游戏机实用技术》的网媒产品线中获得更加丰富的游戏信息体验。

◀UCG的微周刊也已经步入正轨，通过UCG的微信公众号“UCG1998”每周推送。

◆UCG推出多项购书优惠



随着各大城市的报刊亭数量不断减少，越来越多的读者反映买不到UCG出品的书刊。有鉴于此UCG在2014年暑假推出了一系列购书优惠活动。购买一本《游戏机实用技术》的快递费已降至2元，而只要购买总价超过28元的书刊，就可获得包邮快递服务。此举推出之后从一定程度上缓解了买书难的问题，由于大受好评，此项优惠活动现已固定下来。此外UCG还推出了订阅杂志送游戏主题T恤等活动。UCG微店也于2014年内开张，不仅可以更方便地购书，参与推广分成活动还可以享受9折优惠。若能更多地推广微店，还可以获得源源不断的分成奖励。经过整合的官网ucg.cn也为广大读者提供了更方便、更周到的服务。

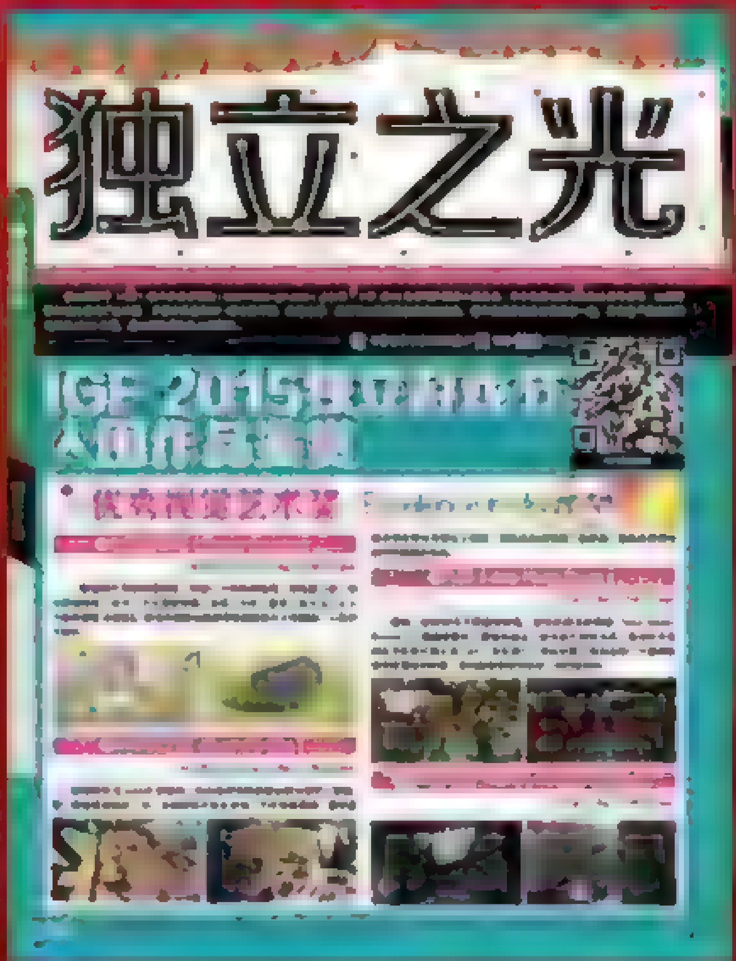
◆指间方圆别册登场！

从一个小栏目，到随刊附赠的独立别册，“指间方圆”在2014年经历了成长与大的变化，但其实这也是一个必然的过程。随着移动游戏行业的快速发展，许多传统的主机游戏厂商也纷纷投入到手游的开发中，有原创、有改编、甚至还能看到移动游戏在主机上的完美逆袭，《智龙迷城》就是一个相当成功的例子。其实主机游戏与移动游戏之间的界限已经越来越模糊，主机平台不再一味是核心游戏的天下，移动平台上也涌现出很多具备大作素质的作品。因此，主机游戏在未来毫无疑问仍会是UCG所关注的重点，但我们也不会忽视移动端游戏的力量，而“指间方圆”的别册便是承载这些内容最好的平台。我们力求为玩家们带来轻量、新鲜、快速而有趣的移动游戏资讯，如果算上本期杂志，那么“指间方圆”已经推出了四期，用拟人感性点

的方式来说的话，那就是年轻——虽然缺乏经验，但却朝气十足，希望在各位读者关注之中，它能够茁壮成长，并将更好的内容呈现在读者们的面前。

◆关注独立游戏发展

移动端游戏的崛起对于游戏界的影响是巨大的，而最重要的一点就是独立游戏因为平台门槛变低和多样化，而变得越来越受关注。对于独立游戏一直充满了关



照的索尼近年也在不断加大相关的支持力度，微软也不甘后人，推出了专门为独立游戏而设的ID@Xbox项目。作为对这一业界潮流的关注，UCG也在今年推出了《独立之光 普照四方》的独立游戏大特企，邀请资深独立游戏玩家@拼命玩三郎详尽介绍独立游戏的前世今生，并在随后推出了专门的栏目《独立之光》，定期为读者们介绍独立游戏的最新动向和国内的重要活动，报导了包括上海Game Jam和独立游戏大奖IGF评选纪实等等精彩内容，进一步拉近了UCG和独立游戏开发者之间的关系。

◆游戏直播异军突起

2014 年 UCG 在媒体形式和资讯传播媒介方面做了相当多的尝试，其中在线实况直播一直是我们力求实现的项目之一。在经过了上半年的平台选择和一系列的相关技术测试后，“UCG 直播”终于在下半年 10 月中旬正式开播。

直播频道平时以 UCG 出品的原创节目轮播为主，定期进行新作的实况直播，其中包括《零 濡鸦之巫女》和《猎天使魔女 2》等重磅作品，更是由编辑部众小编轮番为玩家们献上了一个个全流程直播。期间各大游戏展会直播由于时差原因经常会在凌晨上演，但我们也依然坚持全程解说直播，并且得到了大量玩家的积极响应，还有不少业界重大实况，比如索尼 PlayStation 国行发布会，就有超过 7 万名玩家在 UCG 直播间与我们共同见证。年末的 Capcom 格斗盛典，我们请到了国内知名格斗游戏解说安久为大家献上了专业的全程通宵直播，之后还与斗鱼直播平台展开合作，转播了拥有国内顶级水平的“斗鱼杯《终极街头霸王 IV》线上赛”。

在近半年的直播过程中，我们总结和累积了不少经验，作为 UCG 全新的组成部分，新一年的直播节目定将更加完善，而且今年的直播内容中还会增加 E3 和 TGS 两大游戏盛会的厂商发布会直播，请大家在今后的直播过程中多多支持并给予意见，UCG 直播定将为大家带来更多的精彩内容。

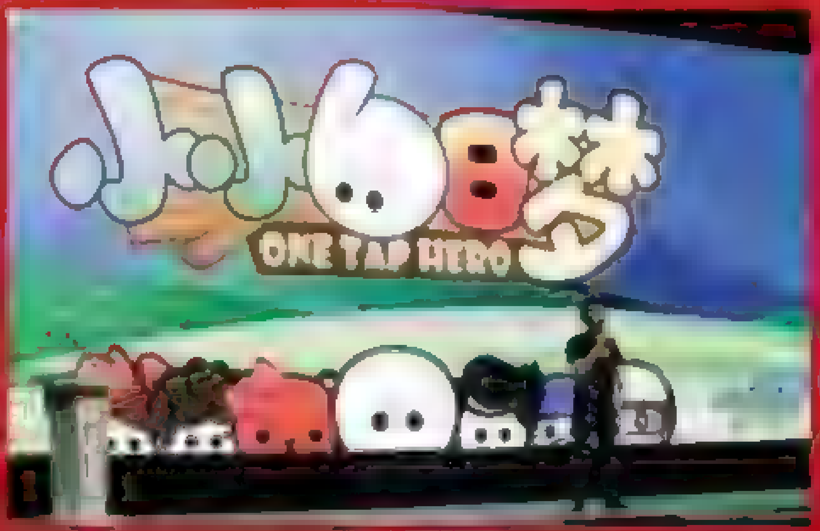
UCG直播

◆专访海外制作人

随着自贸区开放，越来越多的游戏厂商和制作人也来到国内进行宣传活动。而作为国内最专业的电视游戏杂志自然也要走在业界的最前线，2014 年，我们继续走遍海内外，与众多知名海外制作人面对面，我们以专业的提问，为大家带来了第一手最有价值的情报。制作人的声音通过我们传达给了广大玩家，而我们也将国内玩家们的声音反馈给制作人。2014 年我进行了几次重要的采访，包括 Koei Tecmo 的“《无双》系列”制作人和《生化危机 启示录 2》的制作人都通过杂志传达出了他们的心声。今年以及未来我们会继续努力，成为一扇窗户、一座桥梁，将制作人与广大玩家的心声连接起来！

◆为国行主机贡献力量

2014 年可以说是中国次世代主机游戏的元年，在这一年中，国行 Xbox One 于 9 月推出，国行 PS4 和 PSV 也于 12 月正式发布。《游戏机实用技术》作为国内惟一的主机游戏杂志，自国行主机发布之前就积极参与到各项事务之中，为国行主机贡献着自己的力量。UCG 编辑多次受邀参加国行主机的宣传推广和相关活动，见证了每一步国行主机的诞生过程。而对于参与国行主机事业的国内游戏厂商们，UCG 也给予了足够的重视和支持。



《游戏机实用技术》对其中的佼佼者如椰岛工作室、Cotton Game、蜗牛游戏等进行了专访，让国内主机游戏玩家对这些中国力量有了更全面更客观的认识。2015 年 UCG 将继续支持中国主机游戏事业！

◆次世代专辑联手登场

2013 年年底，索尼以及微软两大主机厂商都推出了它们的新一代游戏主机，这也意味着主机游戏又一次进入了一个新的时代。顺应这一大潮，我们《游戏机实用技术》也在 2014 年内先后推出了为两台主机量身打造的 PS4 专辑以及 Xbox One 专辑，全书收录众多精彩内容，如业内秘闻、游戏最新情报以及实用游戏攻略研究等，而光盘也收录了精彩游戏视频以及游戏难点视频攻略等内容，务求让两大主机玩家有一册在手，信息尽览的感受，而对于从反馈中得到读者的肯定，我们也心存感激。在新的一年里我们也将有更加精彩的内容奉上，敬请各位读者期待。

◆UCG视频大爆发

2013 年末成立的 UCG 视频组在 2014 年迎来了大爆发。UCG 视频组于年中正式改名为 UCG 视频，持续在土豆、17173、腾讯视频、ACFUN、BILIBILI 上为中国玩家带来高素质内容。整个 2014 年 UCG 视频推出了 589 个视频节目，原创视频超过 2/3，其中包括了游戏黄金眼、最上游、格斗派系、共斗频道这四大栏目，均受到一致好评。其中最上游栏目更是有多期创下单站点击量过 20 万的好成绩。格斗派系作为受众较小的格斗游戏视频节目，凭借其精良的制作，也取得了 10 万以上的单站点击量。原游戏光环中的人气栏目如电影前线、热血最强、特别收录也依然活跃于各大视频网站。2015 年 UCG 视频还有多个全新节目即将与大家见面，敬请期待。

UCG视频

◆首次推出科隆展特刊

E3 和 TGS 是《游戏机实用技术》每年的重头戏，不过随着欧美家用机领域逐渐占据了游戏界的领头位置，作为欧洲最大游戏展的科隆游戏展（Gamescom）在重要性上也在不断地提升，所以在 2014 年，UCG 也顺应业界的潮流，派出了科隆展采访小分队，亲身到访德国第四大城市科隆，并参与到这场属于欧洲游戏人的盛宴当中。

科隆展特刊采用不同于以往 E3 或 TGS 特刊的结构，采取先展现注目新作，然后再展现发布会与现场精彩内容的方式来疏理展会上的种种亮点，最后用总结的方式来对科隆展作出一次完整的评价，让读者们能够从一个全面的角度来认识一下这场属于欧洲地区的游戏盛会。

科隆特刊的制作过程开拓了我们的视野，也让 UCG 作出了一次有意义的崭新尝试，相信在将来随着中国游戏市场进一步走向世界，我们也会有更多机会接触到世界各地的精彩展会，并与各位读者一同分享。

十大数字

◆Facebook 20亿收购Oculus VR

VR（虚拟现实）设备独立开发者，也是Oculus Rift的创始人Palmer Luckey，于2012年8月通过国外知名众筹网站Kickstarter集资25万，成立了沉浸式虚拟现实技术公司Oculus VR，该公司主要进行头戴式虚拟现实眼镜Oculus Rift的研发工作。由于该产品所具有的前瞻性和革命性受到了包括游戏行业在内社会各个领域的重视，Oculus VR的首轮公开融资就高达1600万美元。Oculus Rift在随后的E3、VR Jam等展会上更是吸引了无数人的目光，甚至得到了“FPS游戏之父”约翰·卡马克的加盟（现已担任Oculus VR的首席技术总监一职）。

2014年3月26日，国外知名社交网站Facebook正式宣布将以20亿美元收购Oculus VR，并会在2014年第二季度完成收购。Facebook创始人之一、现任Facebook董事长兼首席执行官的马克·扎克伯格事后发表言论称，此次收购可以看做是Facebook对于未来的一种投资。他认为Oculus Rift并不是游戏行业的专属设备，而是将会像Facebook一样成为未来社会人们生活中所不可缺少的基础产品。

目前Oculus Rift共发售过两个版本，并且都是针对开发者使用，面向普通用户群的零售版仍没有公布具体的发售日期，而且由于黄牛党的原因，官方已停止了对中国国内销售Oculus Rift。

◆2015年卡普空杯奖金50万美元

从2013年开始由Capcom官方举办，以《街头霸王Ⅳ》为主要项目的电子竞技类赛事卡普空杯（Capcom Cup）正式拉开帷幕，该赛事的主旨在宣传推广“《街头霸王》系列”的同时促进格斗游戏发展，并为该领域搭建积极向上的全球性交流平台。2014年举办的第二届卡普空杯于加利福尼亚州的旧金山市举办，官方将赛事调整为仅有《终极街头霸王Ⅳ》一项，参赛的16位选手分别从世界各地举办的“Capcom Pro Tour in 2014”中脱颖而出，本届卡普空杯的总奖金为5万美元，并以冠军3万美元、亚军1万5千美元、季军5千美元依次分配。本届比赛的最后Capcom不仅公布了系列最新作《街头霸王Ⅴ》，制作人小野义德还在现场宣布了2015年的卡普空杯将与索尼合作，总奖金也将达到历届奖金之最的50万美元，相信会吸引更多玩家投入到格斗竞技这一领域。

◆亚马逊7亿美元赢得Twitch

Twitch是以游戏类为主的国外知名视频直播类网站，在全美网络流量占有率排行榜中位列第四，其每月活跃用户数约在5500万，收看视频总时长超过1550亿分钟，每年的视频访问次数约在600亿，不仅拥有忠诚度超高的用户群体，同样也意味着极高的广告和商业价值。2014年5月，Twitch曾与谷歌旗下的同类型网站YouTube达成初步收购协议，如果协议顺利谷歌将斥资10亿美元将Twitch纳入并与YouTube合并，最后因为受到反垄断法的阻碍双方未能达成协议。

之前一直想在游戏行业分一杯羹的亚马逊综合购物网站抓住了这一机会，以10亿美元将Twitch收入囊中，后者拥有数千万惯用网络消费的年轻用户，而且相比起YouTube更节省了高额的网络广告成本。游戏产业的相关产品本身就占据了亚马逊相当大的销售额比例，倾向于游戏视频的Twitch则更加方便了旗下商品的推广和流通，在这个零售商向数字行业转型的时期，增强自身品牌的网络推广需要的正是Twitch这样成熟的网络平台，加上如今流量变现等丰富的商业模式，这笔亚马逊历史上最高额的并购案不光是为其赢得了暂时性的商业竞争，更为整个产业的未来增加了必要的筹码。

◆育碧旗下总员工数超9200人

2014年5月，育碧的官方网站更新了一系列的产业相关数据，根据最新的数据统计显示，育碧旗下的全球员工总数已经超过了9200人，其中超过7800人直接参与游戏相关的开发工作。2006年育碧的员工总数就有3441人，从2008年开始员工人数大幅增加，从2006年到2014年这8年间，育碧旗下就新增了近6000名员工，出品的游戏及相关产品也从最初的2729款增加到如今的7800多款。得益于如此规模的制作团队，加上育碧旗下分布在世界各地的35家工作室，才能让其在一年之间同时开发包括《看门狗》、《刺客信条：大革命》、《全境封锁》以及《光之子》等数十款风格各异的游戏作品。

截止于2013年底EA的全球员工总数为9370人，但是由于EA在2014年前曾进行过小规模的裁员，所以如今育碧可能已经超越EA成为全球员工人数最多的游戏公司。

◆25亿和5400万

微软于2014年9月15日正式宣布，将斥资25亿美元收购位于瑞典的游戏开发商Mojang，而在同时，由这家开发商创作的沙盒式游戏《我的世界》(Minecraft)全球销量也已突破5400万套。

此次交易完成后，Mojang工作室将被纳入到微软的游戏部门。微软总裁萨提亚·纳德拉承认，《我的世界》不仅仅是Mojang的核心产品，同样也是本次交易的核心，它是一款伟大的游戏作品同样也是一个充满机遇的开放式平台，并已经拥有了一个相对完整且活跃的社区，而这些资源将会给微软带来更多的收获。微软官方也在声明中强调，《我的世界》可以帮助丰富旗下游戏部门的软件阵容，凭借其本身在全球范围内的超高销量和超广的平台覆盖面，不仅可以进一步增加自身的品牌效应，更可以有效地帮助微软拓展和推广用户群体，微软同样也相信《我的世界》这一品牌所具有的长期效益，就算是现在其用户群体依然在稳步增长中，而这种增长潜力同样也是微软所看重的。

其实早在2012年，微软就已经与Mojang建立了良好的合作关系，《我的世界》在全球范围内于单个家用机平台上最高的销量就是在X360上创造的，微软的此次收购不仅说明了它们对独立游戏的重视，同样也让独立游戏的开发者们看到了新的希望。

◆任天堂耗资165亿建新楼

2014年初，正当索尼接连卖楼之际，任天堂则斥资165亿日元(约8.5亿人民币)修建了新的研发总部大楼，并于3月11日正式竣工。

这栋新研发部大楼位于任天堂京都总部的附近，与之前一样采用了极其朴素的长方体造型，大楼共分7层，内设有食堂、休闲区，后院甚至还修建了高尔夫球练习场，总建筑面积与原总部大楼相当。目前任天堂已经将旗下的掌机和家用机都纳入到游戏研发部门，包括整个研发部以及来自京都的旧总部最终都将会入驻这栋新建的研发大楼。

◆Capcom以侵权为由向KT索赔近10亿

日本游戏业界在2014年频发诉讼争端，前有SNK因侵权问题起诉Square Enix，下半年Capcom就将起诉对象瞄准了Koei Tecmo。Capcom以Koei Tecmo旗下包括“《战国无双 猛将传》系列”在内等49款游戏侵犯其专利项目为由，要求对方赔偿近10亿美元。其中“以新角色为主推出新作的发售模式”一项就包含了“猛将传”在内的大部分同类游戏，还有“利用震动功能感知敌人（或威胁）存在的反馈机制”则在“《零》系列”等作品中频繁出现，光是与以上两项专利相关的作品，在12年间就为Koei Tecmo带来了97.3亿日元的纯利润。Capcom认为对方应向其缴纳相应的授权金，或将与其专利相关的已发售游戏即刻下架。

有趣的是就在Capcom提起诉讼的第二天，其股价就大幅下跌，市值蒸发近12亿日元。

◆“《COD》系列”总销售超100亿美元

每当“《使命召唤》系列”的新作发售，就意味着游戏业最新的销售奇迹即将诞生，而我们似乎早就习以为常了。

对于玩家们来说，已经成为“年货”般存在的《使命召唤》，今年的表现同样傲视群雄。根据亚马逊统计，《使命召唤 先进战争》在发售之前的预定量就远超前作，11月4日上市后首周销量就突破750万套，第三周就突破1000万大关，超过其他所有游戏、电影、音乐等，成为名副其实的“2014年最卖座的娱乐产品”。动视官方还宣布，本作已经成为家用机历史上“数字版销售额最高的游戏”，包括季票的销售额也再创系列新高。

《使命召唤 先进战争》发售之后，整个“《使命召唤》系列”还创造了一个新的历史，那就是该系列的全球总销售额正式超过100亿美元，这一数字已经远超《饥饿游戏》、《钢铁侠》、《复仇者联盟》、《变形金刚》4部电影系列的票房总和。

◆Capcom80亿日元新建两座研发大楼

为了应对次世代游戏的开发，使其在未来游戏市场中具有足够的竞争力，Capcom在2014年4月14日正式宣布，将在其大阪总部附近斥资近80亿日元(约合4.24亿人民币)建造两栋新的研发大楼(官方暂定名分别为研发大楼S和研发大楼N)。

这两栋新楼的占地面积分别为2054平方米(研发大楼S，共8层)和10972平方米(研发大楼N，共16层)，分别耗资25亿日元和55亿日元，前者预计于2015年1月竣工，后者可能要等到2016年2月才能建成。每栋楼内都将配备最新式的设备，包括动作捕捉室和音效工作室等，甚至还拥有可以容纳超过100人的多功能大厅，此外两栋大楼还配有可以应对突发地震的“地震隔离系统”。

Capcom还计划今后每年都将为新的研发大楼增加100名员工，逐渐减少游戏外包，更多的以内部研发为主，预计到2022年Capcom的员工总人数将达到2500人

◆索尼为2011年PSN黑客事件赔偿1500万美元

在2011年索尼因黑客袭击，导致旗下网络平台PlayStation Network近千万用户的个人信息资料遭到泄露，甚至有玩家的信用卡也因此被盗造成直接经济损失，这一事件在当时震惊全球堪称史上最严重的黑客袭击事件之一。之后众多玩家对索尼进行了联名起诉，索尼在事后虽然进行了公开道歉并实施了一定的赔偿计划，却依然无法让玩家们满意。

经过了漫长的协商后，2014年7月索尼方面终于和原告玩家全体达成和解协议，索尼最终给出了1500万美元的赔偿方案，还有各种免费的数字版游戏及相关的网络服务内容等。根据索尼给出的赔偿方案，2011年未领取初次补偿的玩家可以从免费游戏、免费主题以及3个月的PS+服务中任选其二，其他玩家也可申请获赠一个月的免费PS+服务。并且，如果玩家能够提供因此次事件导致身份信息被盗的证明，即可获得价值2500美元的补偿，但是由于当初联名起诉是在美国发起的，所以该补偿方案仅限于美国地区实行

中文游戏海啸，袭来！

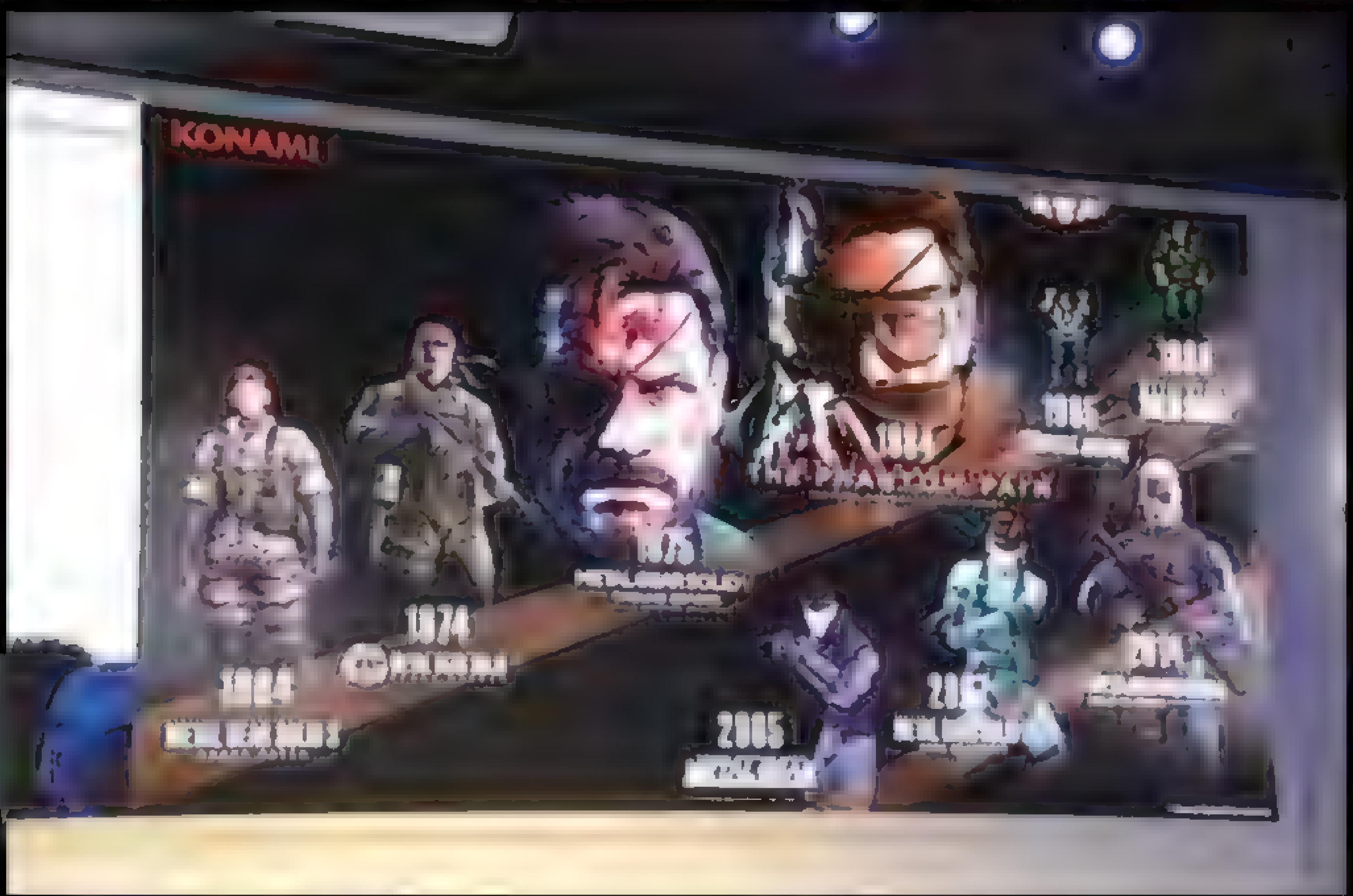
——2015年台北国际游戏展速报

文 大汉 美编 小瑟

不得不承认，近几年游戏中文化已经是个大趋势。先是“《FF》系列”正传让我们体验了一把“传奇系列”的官方中文版瘾，再来是“《GTA》系列”的中文化让我们感受到了最地道的中文版作品。但是，至今还从未有如本次台北国际游戏展这样的超大规模游戏中文化情报海啸。在此就由小编为各位看官细数其中的几个绝对不容错过的浪潮吧。

《潜龙谍影Ⅴ》

在本次海啸中，最让人喜出望外的要数《潜龙谍影Ⅴ》的中文化决定！注意，这里指的是《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》和《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》两款作品纷纷中文化。而中文版将由PS4、PS3独占。对于每一个“《潜龙谍影》系列”的中国粉丝而言，这不仅是一份来自小岛组的春节大礼，也恐怕是系列20年来最让人欣喜的事情。“我们也等你很久了，Snake！”

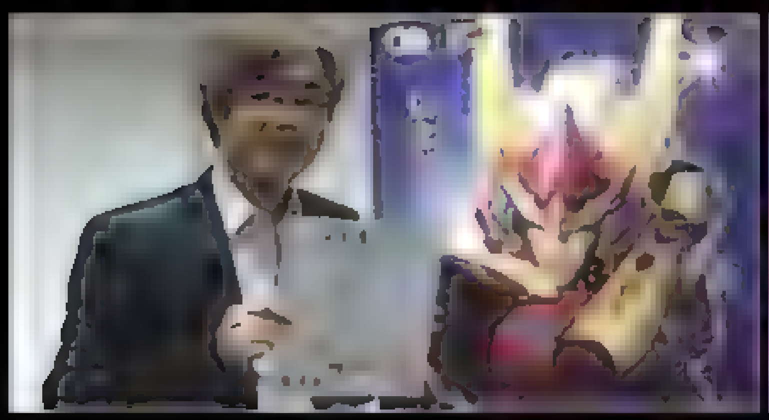


《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》

2014 年公布的话题性作品《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》也正式加入中文化游戏的行列。这款被称为《DQ 无双》的作品是“《DQ》系列”阔别数年重返索尼平台的作品，中文版预计将在 2015 年夏上市。

“《战国无双》系列”

“《无双》系列”有中文版并不算什么稀奇的事，但是一直以来以日本本土作为目标市场“《战国无双》系列”中文化却不能不说是一件新闻。本次公布中文化的作品分别为在 PS4、PS3 和 PSV 平台登录的《战国无双 4- Ⅱ》，另一款则是 PSV 平台的《战国无双 编年史 3》(3DS 版尚未公布中文版情报)。

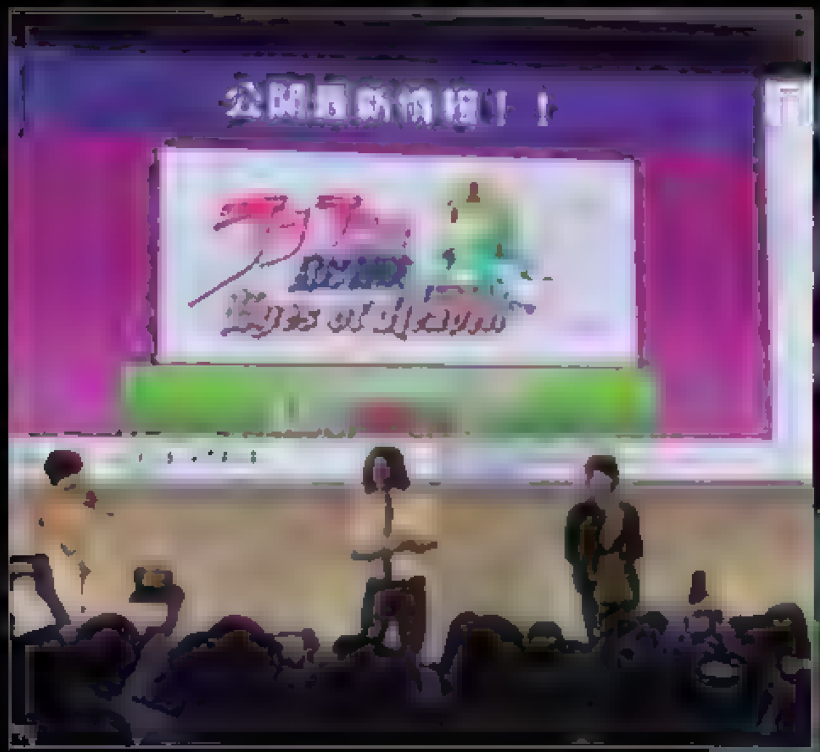


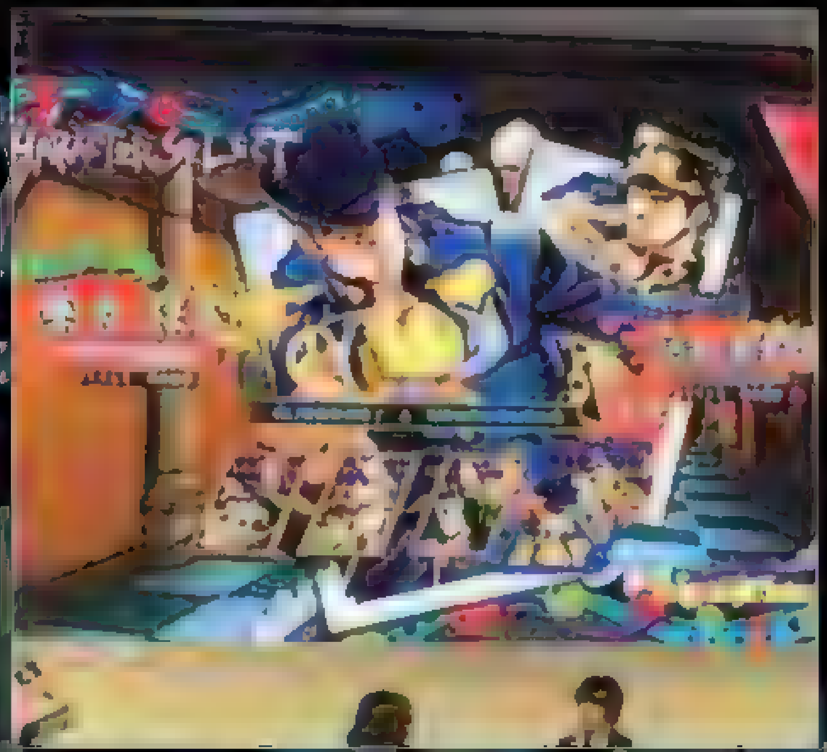
《JUMP 全明星大乱斗 V+》

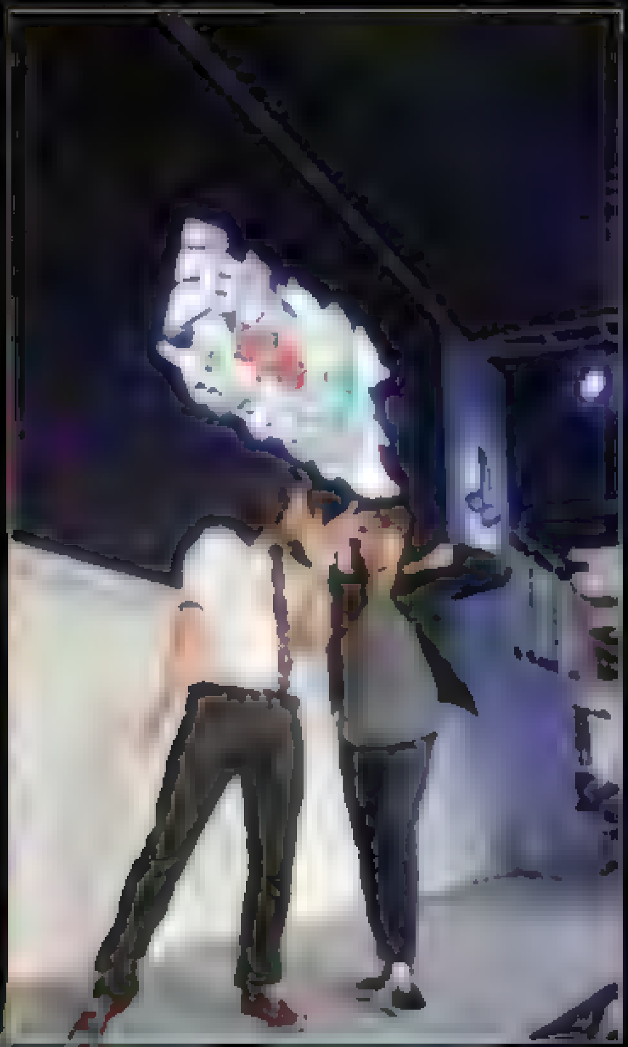
ACG 是无国界的，华语圈的动漫粉丝们也是一个不容小觑的市场。BNGI 当然也深知这一点，去年发售的《JUMP 全明星大乱斗 V》备受玩家好评，而本作的加强版《JUMP 全明星大乱斗 V+》也将挂上官方中文版游戏的名号与玩家见面。

《JoJo的奇妙冒险 天国之眼》

另外一款粉丝向的作品《JoJo 的奇妙冒险 天国之眼》也将被中文化，这款作品的体验版近日已经在日服上架，粉丝们表示颇有意思。而这款游戏的中文化相信也与其原作动画在华语地区的火爆有着密切的关系。







此外，展会中还再次向我们展现了其他已公布中文化游戏的全貌，在此我们为读者们罗列一下已经明确表明中文化的作品，祝同学们的荷包好运：

已公布发售时间

《死或生 5 最终版》
2015 年 2 月 17 日
PS4/PS3/XOne/X360

《教团 1886》
2015 年 2 月 20 日
PS4

《血源诅咒》
2015 年 3 月 24 日
PS4

《战国无双 编年史 3》
2015 年 3 月
PSV

《刀剑神域 失落之歌》
2015 年 4 月
PS3/PSV

《海贼无双 3》
2015 年 5 月
PS4/PS3/PSV

《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》
2015 年夏
PS4/PS3

《如龙 0 誓约之地》
2015 年 5 月 14 日
PS4/PS3

未公布发售时间

《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4》
发售日未定
PS4

《JUMP 全明星大乱斗 V+》
发售日未定
PS4

《战国无双 4- Ⅱ》
发售日未定
PS4/PS3

《潜龙谍影 V 原爆点》
发售日未定
PS4/PS3

《潜龙谍影 V 幻痛》
发售日未定
PS4/PS3

《JoJo 的奇妙冒险 天国之眼》
发售日未定
PS4/PS3

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

本期大事记

DIGEST

01.16 [illegible]

01.26 SE 云游戏服务内测开始。

01.29 任天堂视频分享计划启动。

新闻短波

INFO

索尼旗下两大服务纳入PSN

索尼近日正式宣布，将把旗下SCE（Sony Computer Entertainment）和SNEI（Sony Network Entertainment International）的全部资源转移至PSN（PlayStation Network）其中SEN（Sony Entertainment Network）旗下的Video Unlimited视频服务将会更名为PlayStation Video，而音乐服务Music Unlimited将归类于PlayStation Music名下，3月29日相关网络服务正式开始运营。

通过两大音乐和视频服务的加盟，原本以提供游戏服务为主的PSN将会更加多元化。索尼称这是为了给用户提供一种全方位的一体化娱乐服务而搭建的综合性平台。

GEAR

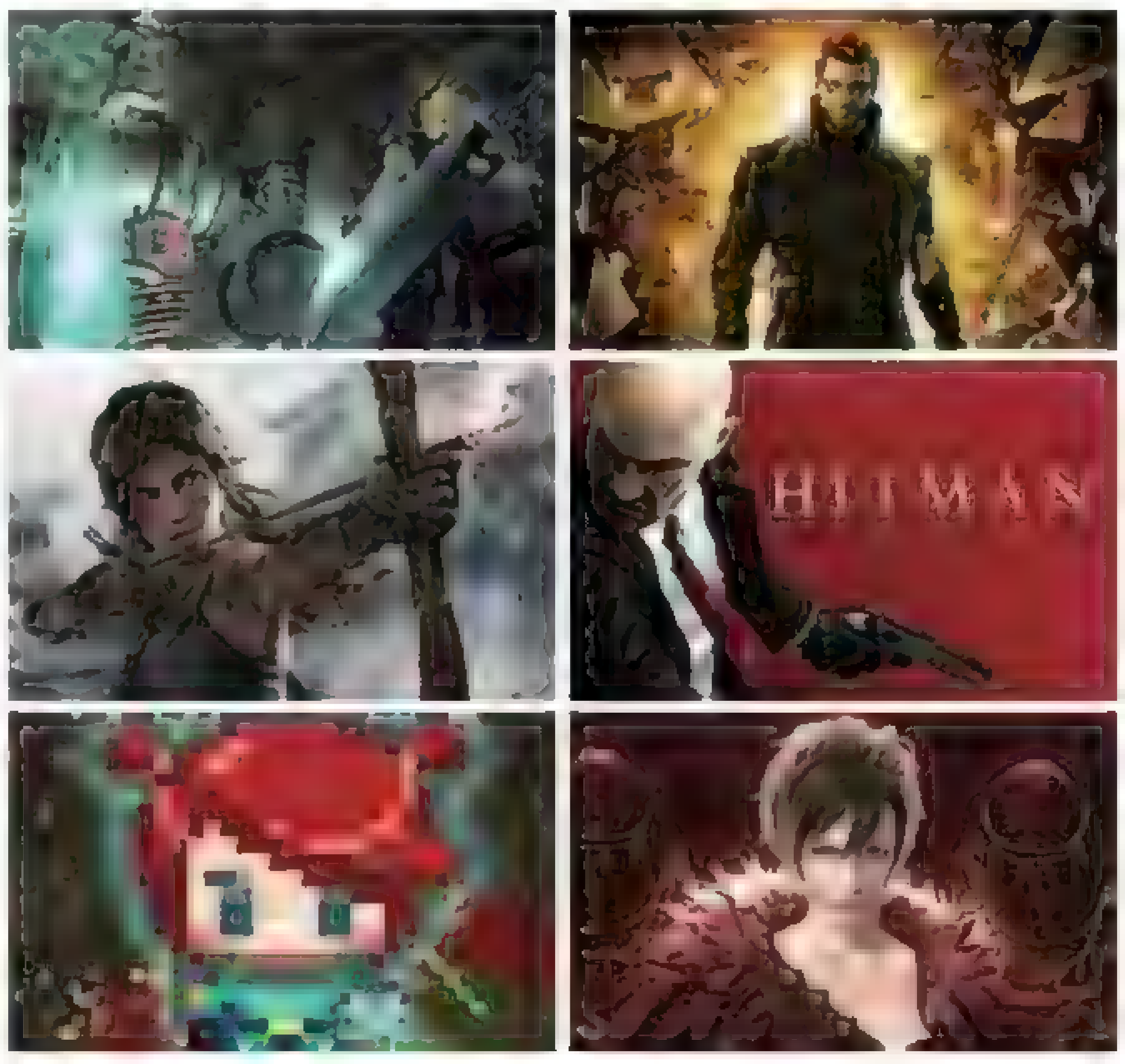
amiibo销售状况大好

比起初公布时的一片哗然，如今任天堂出品的周边型产品 amiibo，无论在人气还是销量方面都可谓如日中天。近期任天堂正式对外公布了 amiibo 在 2014 年的销售情况，其中销售最火爆的当属北美市场，累计销量大约为 260 万个，有些人气高的 amiibo 角色还出现了抢购甚至缺货的情况，欧洲市场的收获也十分喜人，任天堂法国支部于去年定下的 20 万销售目标也成功实现，就连一些没有任天堂主机的消费者也因为 amiibo 的精美造型而选择入手。至于日本本土的销售情况，任天堂虽没有给出详细数据，但就网上的相关统计来看整体的销售情况相对稳定。

TOPIC

SE云服务神罗科技内测招募开始

Square Enix 于 2014 年设立的以最新云端游戏服务为主的子公司——神罗科技（神罗 Technologies），2015 年 1 月 26 日开始招募内测人员（截止日期为 2 月 10 日），而内测的具体开始时间为 2015 年 2 月 17 日，直到 2015 年 5 月 16 日截止。只要是拥有 SE 会员账号的玩家，都可以申请参加本次的内测活动，官方会通过抽选的方式决定内测参与者，另外还需要事先下载相应的检测工具以测试玩家的硬件设备和网络环境是否符合内测要求。



本次内测过程中 SE 将会向玩家提供以下 6 款游戏内容：《最终幻想Ⅶ》、《古墓丽影》（2013 年重启版）、《杀手 47 赦免》、《杀出重围 人类革命》、《Space Sweeper》以及在 2012 年 SE 开放会议上放出的技术性演示 DEMO《Agni' s Philosophy》。神罗科技可以通过最新的分散处理技术让云端游戏的处理性能得到飞跃性的提升，最明显的就是用户可以获得更高的游戏画面质量，神罗科技正在以 2016 年为目标，努力实现该云端服务的全面上线，之后还有可能会提供 SE 以外的游戏作品。

EVENT

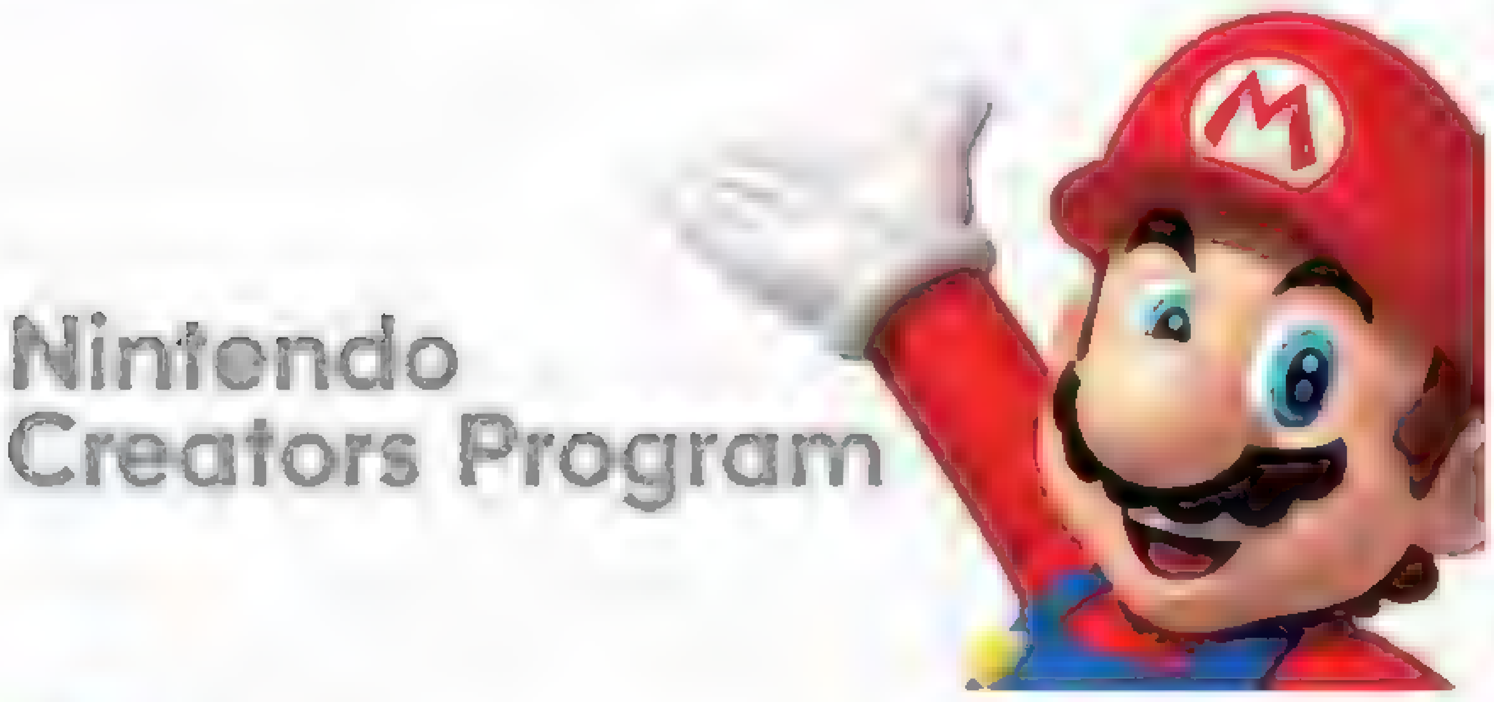
2015年Falcom的产业重心为PS4和PSV

来自日本SMBC日兴证券公司的一份关于日厂Falcom的投资报告书中显示，作为一家小规模的日式游戏公司，仍然能拥有《轨迹》系列这样的高人气作品作为旗下的营收主力，但估计2015年上半年Falcom可能将会出现近42%的营业额下滑，主要来源于不透明的国内外版权收入导致。Falcom于2014年末公布的《东京XANADU》预计将在2015年上市，即时可能会让公司的全年收益超过预期值，并且2015年还有可能将会迎来"《伊苏》系列"的最新作，新的一年有这样两款游戏，整个公司的业绩也可以得到一定程度的保障。其中还明确指出，Falcom在2015年上半年将会以PS4和PSV作为主力平台，同时还会进一步拓展与海外厂商之间的合作以稳固年内的业绩。

TOPIC

任天堂游戏分享计划启动

任天堂在2014年5月时曾公开了一项名为"Nintendo Creators Program"的企划案，该企划主要以鼓励和支持游戏视频创作者为目的，而且只要是上传有关任天堂的游戏视频并且内容符合要求，任天堂就会对视频原作者支付一定的奖金。日前，任天堂宣布Nintendo Creators Program项目已正式进入测试阶段，但在测试期间并非所有的任天堂游戏都可以参与，而是将会由任天堂公布具体的游戏列表。在当下这个视频和直播类节目盛行的时期，任天堂希望借助该项目为旗下的相关产品提供一种更有力的宣传方式。



EVENT

Koei Tecmo公布最新业绩报表

从日本著名游戏厂商Koei Tecmo公布的2014年第三季度业绩情况来看，公司的营业额为240.75亿日元，比去年同期的255.78亿日元下降了5.9%，营业利润想比去年同期的35.8亿日元上涨了35.7%，达到了48.58亿日元，纯利润也同比上涨了31.1%达到了65.32亿日元。其中游戏产业相关最卖座的是在Wii U平台推出的《塞尔达无双》，出货量达到了100万套。数据还显示旗下游戏业务的总营业额为147.72亿日元，网络和手机游戏相关的总营业额为49.3亿日元，整体业绩自上个季度以来再次刷新了两家企业合并之后的最高纪录。

"本作其实还有很多可以提升的空间"

去年重新启动原创新作《鬼泣》（DmC）不过销量不太理想，负责本作的制作监督的[illegible]在接受采访时表示，《鬼泣》（DmC）这款游戏本身其实可以进行拓展提升的空间还是很多，如果未来有可能推出续作的话，就会可以加入更多要素来丰富游戏内容，[illegible]也会随之提升。

业界声音

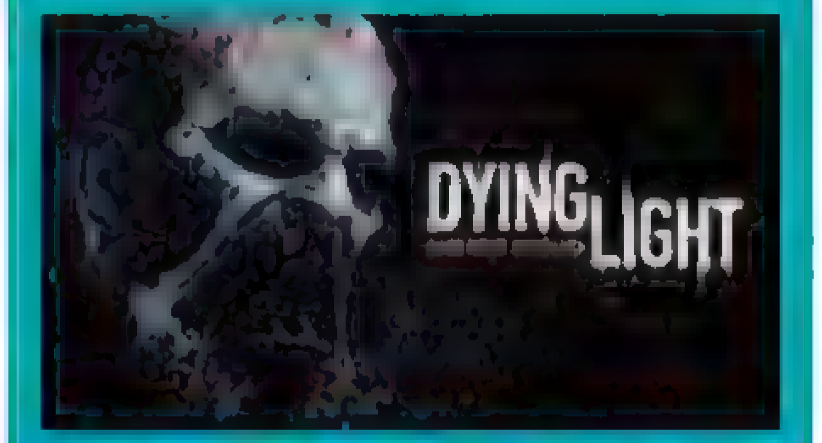
"任天堂的经营者们并不理解当下流行的游戏"

前任日本索尼高管Dan Ashmore[illegible]在日前接受采访时表示，日本游戏[illegible]而变得越来越封闭，而公司内部的高层人员几乎都是从FC时代开始入行，对于当下流行的网络社交游戏和移动平台游戏相关的要素并没有充分了解，但往往在下游戏要素的决定权又取决于这些人，这就导致很多原创作品[illegible]基本不能成功，而[illegible]

业界声音

新闻短波

INFO



《泯灭之光》实体版大范围延期

原定于1月27日发售的开放式动作冒险类游戏《泯灭之光》，在临近发售日之际其开发商Techland突然宣布，本作的实体版游戏将会在欧洲、亚洲、非洲、中东以及澳大利亚等地延期发售，但游戏的数字版仍将在原定的1月27日登陆各大服务器平台，而实体版的预定发售日期为2月27日。官方并没有说明延期原因，但表示将会为已经提前预定的玩家做出相应的补偿。

《IA/VT 缤纷律动》发售日再确定

作为同样是以虚拟歌姬身份在网络走红的"IA"，以其为主角的PSV独占游戏《IA/VT 缤纷律动》最早确定于2014年7月31日发售，之后又分别经历了两次延期，最终日前日本媒体再次公布了本作的最新发售日期为2015年初夏，同时发售的还有本作的限定版《IA/VT 缤纷律动 CrystalBOX》，游戏中不仅会收录《IA/01 BIRTH》、《IA/02 COLOR》等官方专辑，还会有大量原创歌曲加入。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

游戏情报站

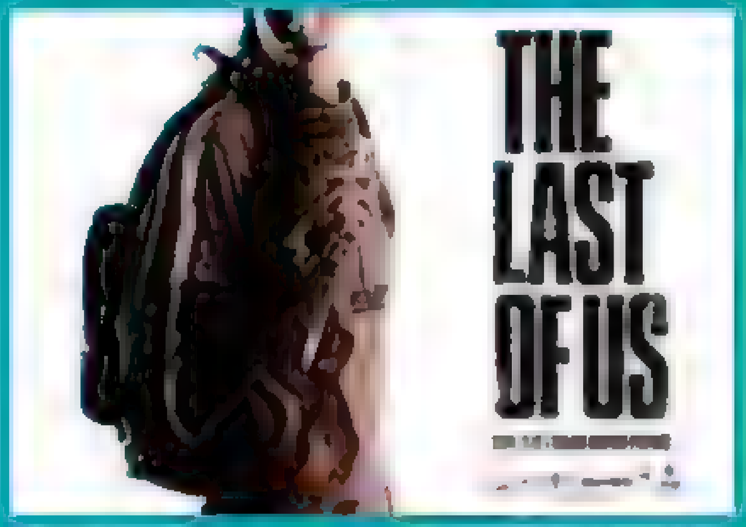
新闻

新闻短波

INFO

任天堂动画频道即将上线

任天堂官方近日宣布，需要借助e-shop下载的“任天堂动画频道”（Nintendo Anime Channel）APP即将登录欧洲地区，虽然目前公布的仅适用于3DS主机，但该APP依然可以让玩家免费收看多款动画类节目，官方公布的第一轮免费配信动画就包括《口袋妖怪》、《闪电十一人》和《星之卡比》。



《最后生还者》电影版详情公布

2014年1月就曾公布过电影版的《最后生还者》，本片的编剧同时也是制作游戏的制作人Neil Druckmann，近日在接受外媒采访时提到了很多有关本片的细节内容，其中关于电影版的剧情虽然相比游戏中有较大改动，但其内在和剧情方面依然会忠于原作，不过他本人目前将全身心投入到《未知海域4：盗贼末路》的开发工作，所以电影版的日程安排还需要相应延后，至于影片何时将会上映，他本人也无法给出准确回答。

PSV大量内置应用服务终止

索尼近日发表公告，宣布将会停止PSV平台上的相关内置应用服务，其中包括“Map”、“Near”这两个PSV初期就自带的功能都将受到影响（前者完全停止，后者部分功能停止），而PSV上的YouTube应用，也将会在2015年4月20日之后全面下线，之前下载过这些应用的玩家也将无法在继续使用相关的服务内容，同时索尼表示，使用PSV的内置浏览器依然可以观看YouTube视频，至于取消此类应用的具体原因，官方并没有做出解释。

TOPIC

“Big Boss”大家周夫因病离世

2015年1月15日，日本青二Production声优事务所在其官网发布讣告，旗下日本资深声优和演员大冢周夫，因缺血性心脏病所引起的心脏衰竭于当晚不幸离世，享年85岁。

大冢周夫曾为日本诸多ACG作品献声，由其所塑造的形象以反派人物居多，诸如《七龙珠》里的桃白白、《数码宝贝大冒险》中的小丑皇、《刺猬索尼克》系列中的蛋头博士等等，更知名的角色还有超人气漫画《海贼王》中的哥尔・D・罗杰。对于主机游戏玩家来说，他还曾在《战场女武神》中担任贝尔赫特・古雷高鲁的声优，而他所塑造的最广为玩家熟知的游戏角色，当属《潜龙谍影4 爱国者之枪》（日版）中的Big Boss，在本作剧情的结尾处，他还与现实中同为声优的儿子大冢明夫（曾出演过日版《潜龙谍影》系列”中的斯内克）上演了一出“戏里戏外皆父子”的对手戏，堪称系列经典。大冢明夫本人也曾多次表示，自己不论是在声优工作方面还是生活中，都深受其父亲的影响。

包括不少国内外ACG爱好者在得知噩耗之后，也纷纷在网上以各种方式表达了自己的哀思。此处，向这位将毕生都奉献给声优事业的“Boss”致敬！

GAME

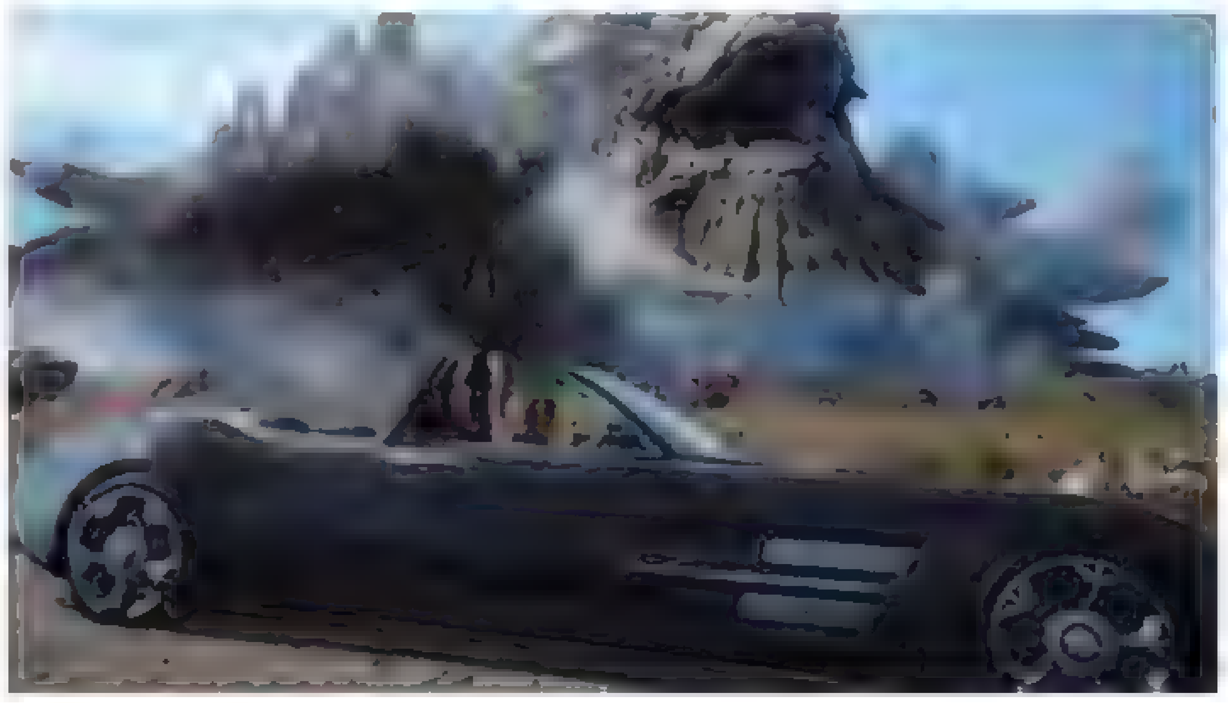
《龙之世纪 宗教审判》公布趣味数据统计

《龙之世纪 宗教审判》自发售以来就受到了包括媒体和玩家给予的双重肯定，不但在2014年斩获了各项年度游戏大奖，游戏的销量也创下了系列销售速度最快的纪录。近日在其官方推特上公布了一系列关于本作的趣味数据，比如本作中玩家所创造的男性角色和女性角色所占比例为68%和32%，而XOne版的女性主角所占的比例则为全平台最少。而游戏中所出现的巨龙，其被玩家所消灭的数量已经超过260万只，其中超过半数都是命丧于奥莱地区，想必玩过本作的玩家都能心领神会吧。

GAME

《最终幻想ＸＶ》体验版没有驾车内容

在经历了漫长的等待后，2014年《最终幻想ＸＶ》终于让玩家们看到了一些实质性的内容，而即将于2015年初发售的《最终幻想 零式 高清版》中还将附赠本作的体验版，这应该是玩家们距离《最终幻想ＸＶ》最近的一次了，而自从2014年展开宣传攻势后，主角一行人在游戏中驾车旅行的要素就被明显放大。新任总导演田畑端近日在接受媒体采访时透漏，由于不想让玩家过度看重游戏中的驾驶要素，产生“赛车游戏”的错觉，最终决定取消体验版中的驾车冒险环节，并以战斗系统、游戏氛围以及角色之间的演出作为重点，为玩家带来无缝衔接且无比平衡的最终幻想世界。



EVENT

“女神异闻录频道2015”即将召开

日本知名游戏厂商Atlus近日宣布，将会举办一场与《女神异闻录》演唱会联动的大型直播节目——“特报！女神异闻录频道2015”，据悉整场节目预计将会持续30个小时。除了对“《女神异闻录》系列”进行回顾和宣传外，还会进行以“系列人气最高的原声集”和“P4G中玩家最喜爱角色”这两项为题的投票活动，而有关系列新作的最新情报也会在本次直播节目中公开。直播活动的具体时间（日本地区）为2015年2月4日13:00开始。

GAME

《妖怪手表》卡牌销量破亿

已经在日本地区人气爆棚的“《妖怪手表》系列”，不论是相关的动画还是玩具都受到广大粉丝的追捧，而以该系列为主题从2014年5月开始发售的实体卡牌类游戏，仅仅用8个月的时间就卖出了超过1亿枚实体卡片，可见该系列人气之高。BNGI还特别为销量破亿推出了名为“ジバコマGET”的纪念活动，玩家只需要在指定店铺购物满900日元即可获得原作中“ジバコマ”的卡牌一张。该系列的第四弹卡牌也将于2015年年初开始发售，预计销量将会再创新高。

EVENT

SEGA新年大幅裁员

近年来SEGA整体产业都呈现下滑趋势，从2011年海外业务危机开始，就不断进行裁员或缩减、关闭旗下工作室，导致其核心开发团队也受到了相当大的影响。日前SEGA官方发布了新一年的人事调整和战略布局，从2月份开始到初夏，将会有300名员工遭到裁员。而SEGA近几年在家用机领域的入不敷出，也迫使其作出了在2015年削弱对主机平台投入力度的决定，整个产业的战略重心也将会转向手游和网游平台，并表示此次公布的一系列决定对于旗下的游戏作品并不会产生影响。

GEAR

用N3DS玩Wii U游戏

近期有国外网站报道，称黑客在破解N3DS硬件的过程中发现，N3DS的解码器与Wii U主机所配备的GamePad同为H.264格式，而且目前N3DS所播放的网络视频规格也都以HTML5为基础，这就让N3DS替代GamePad成为可能，有分析师称任天堂可以通过取消捆绑GamePad，让Wii U主机进行有效并且合理的降价销售，同时还能增加N3DS的销量，一举两得。

有图有真相

▲▼近日来随着《复仇者联盟2 奥创时代》的预告接连公布，全球的漫威粉丝都无比期待本片的上映，与此同时还有一部传闻中由THQ负责开发的《复仇者联盟》游戏也浮出水面，但遗憾的是这款以主视角方式进行的同名游戏还未公布，就随着THQ的倒闭而烟消云散了，从泄露的图片和影像中可以看出游戏当时以具有一定的完成度，还有传闻称本作的开发组在解散前曾联系漫威希望能够接手，但对方并没有给予回应。

■《复仇者联盟》

进击最前线

时近年关，同学们的游戏帐清了么？想必还有不少坑打算留在过年期间慢慢填吧？但是过年期间大作频繁，年后也是琳琅满目的作品。各位玩家们可是要有心理准备啊。这次为各位带来的两款作品都有不俗的背景，一部是“《龙之信条》系列”新作，另一款则是以高人气漫画《七大罪》改编的游戏，一起来看个究竟吧。

七日主持 宇宙人、喵酱　　最新最全的游戏推荐 一网打尽

龙之信条 在线

Dragon's Dogma Online

●简介

Capcom 大受好评的开放式动作角色扮演类游戏“《龙之信条》系列”迎来了它的新作——《龙之信条 在线》。前作突破 220 万的销量确实让 Capcom 在欧美地区风光了一把。本作便是以这款前作为基础并大幅强化在线体验后诞生的作品。本作中玩家们可以通过大厅组成 4 人小队进行冒险，单个大厅中允许最多 100 名玩家同时加入。本作是一款不折不扣的网游，在 4 人行动中也充分体现了网游的要素，如即时交流、职业分配等。不过，本作中玩家依然能够如《龙之信条》一般，通过养成 NPC 队友进行单人模式。本作预计将在 2015 年年内发售，对应 PS4、PS3 平台。采取基本免费、道具课金的模式。【文：大汉】

●机　种：PS4/PS3
●类　型：动作角色扮演
●发行商：Capcom
●发售日：2015 年内

●亮点细数
期待已久的多人模式展开
高质量游戏画面

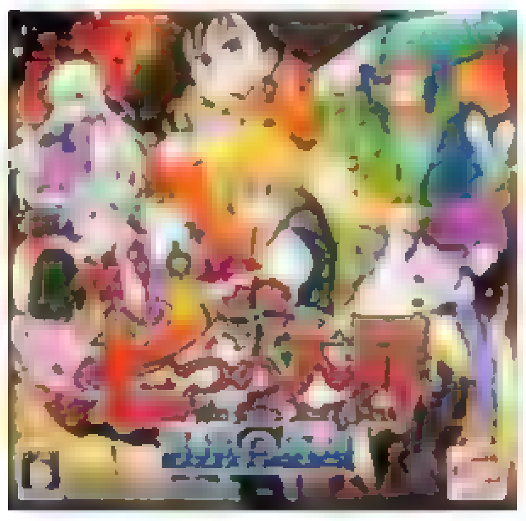
七大罪 真实的冤罪

七つの大罪 真実の冤罪

●简介

去年 10 月番中有一部十分出彩的作品脱颖而出，那便是由漫画改编而来的《七大罪》。而在 2 月，本作的游戏版《七大罪 真实的冤罪》即将与玩家见面。本作是一款强调爽快感的动作冒险类游戏，玩家将扮演“七大罪”骑士团的成员通过各个任务进行冒险，并领略原作的风貌。游戏中玩家可以设定主要角色和支援角色一同参加任务，人物间的连携攻击是一大特色。而还原原作中的大魄力必杀技和特写画面也是粉丝们不容错过的亮点之一。本作由原作者铃木央亲自监修，故事的前半部分剧情按照原作漫画的流程展开，而后半段则是由铃木先生本人原创的全新故事走向。

【文：大汉】



●机　种：3DS
●类　型：动作冒险
●发行商：BNGI
●发售日：2 月 11 日

●亮点细数
还原原作的场面表现
原作作者亲自改造的故事走向

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

COS角色：罗泽
出自：《热情传说》
Coser：秋沙雨

黑道圣徒 冲出地狱
Saints Row: Gat Out of Hell

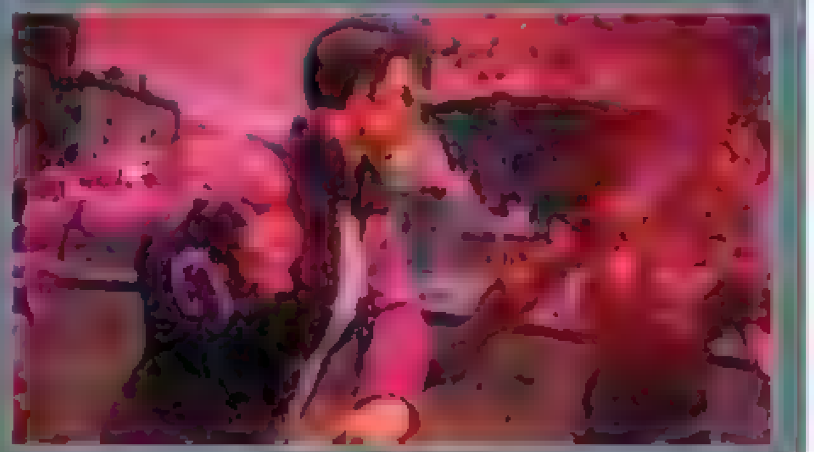
视频黄金眼

PS4/PS3/XOne/X360

20

■Deep Silver ■动作冒险
■2015年1月20日 ■美版

[游戏简介]本作是“《黑道圣徒》系列”的最新作品，游戏讲述了圣徒们在一次偶然的通灵游戏中，圣徒老大的灵魂不幸被卷入了地狱，且被迫与地狱之王撒旦的女儿成婚。为了将老大从地狱中拯救出来，玩家将扮演老面孔 Johnny 与 Kinzie 深入地狱对抗恶魔。



与其说本作是一个全新的独立作品，不如说它是一个《黑道圣徒4》的DLC，游戏几乎没有任何的进化，就连魔法菜单都照抄前作，而且特色的捏人系统也被去掉了。游戏并没有主线流程，基本由支线任务拼凑而成，这让人感到无趣。新增的飞行操作十分蹩脚，长时间游戏左手会感到疲劳。

作为一款资料片性质的作品，本作在本质上与上一代差别并不太大，但恶魔和天使的超能力组合还是为游戏的过程带来了不少乐趣，夸张和演出效果十足的七宗罪武器更是将该系列恶搞无极限的传统发挥的淋漓尽致，剧情中穿插的各种捏他也让人忍俊不禁。但由于本作剧情需要，无法使用自定义人物实属遗憾。

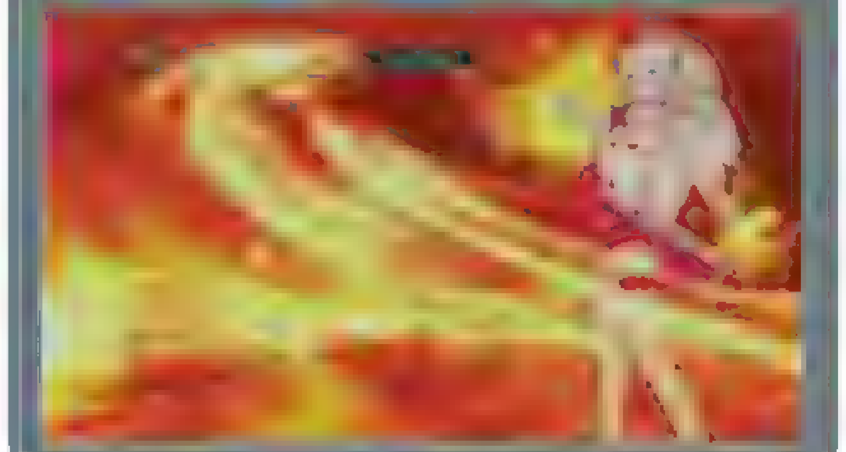
在维持着系列总体恶搞风格的前提下，本作在“换皮”方面还是很有诚意的，地狱主题的场景、敌人和各种游戏元素一个不缺。但内里缺乏重大变化可以算是一个缺点，而流程本身短得只能算是大型DLC规模则有点对不起游戏本身的资料片身分。本作在次世代平台上的画面水平有所进步，令人不禁期待系列次世代新作。

热情传说
テイルズオブゼスティリア

PS3

热血推荐 26

[游戏简介]《热情传说》首次在系列传统的战斗系统中导入了无缝战斗的概念，神依合体让战斗爽快度得到提升。严谨的世界观设定与出色的音乐是本作的亮点，极其广阔的地图和为数众多的收集要素是本作的最大特色，在通关之后许多让系列粉丝们捧腹大笑的历代作要素也层出不穷。



人物建模的演出与前作相比要流畅不少，战斗时的操作虽然不及《TOGf》流畅但是特技、奥义与天响术之间的相克关系让战斗多了分战略性。剧情的展开十分合理，支线的提示也十分简单明了。**系列历代作的要素隐藏在游戏里的各个角落，龟人和猫人的回归也十分振奋人心。**

作为“《传说》系列”20周年的纪念作，本作的表现可谓不过不失，场景的大小与细节丰富程度达到了系列的最高峰，但是作为代价，人物建模的锯齿感较为严重。战斗系统与《TOGf》类似，神依系统的加入增加了可玩性，但战斗视角有时会出现问题，战斗时的画面帧数也并不充足。

庞大而壮观的场景是本作给人的第一印象，OP和BGM也十分动听。战斗系统比起前作有所变化，无缝进入战斗也能让玩家感到惊喜。“神依”系统让玩家在战斗中有了更多的选择之余同时也使战斗爽快了很多，但战斗时笨拙的视角有时会让玩家无所适从，爽快感也因此略打折扣。

泯灭之光
Dying Light

PS4/XOne

热血推荐 24

[游戏简介]玩过《死亡岛》与《镜之边缘》的玩家看到本作一定会有些亲切的感觉。跑酷式的移动方式，多人配合下与丧尸间的搏斗都是游戏的亮点所在。随着昼夜的切替变换，敌人的行动方式也变得截然不同。玩家要不断搜集夜晚能够用到的物资，进而利用各种陷阱来抵御丧尸的袭击。

第一眼看上去简直让我难以相信这是Techland的作品，在饱受了两作《死亡岛》的画面蹂躏后，本作专门为次世代打造而且明显经过发行商华纳修饰的画面表现令我难忘，游戏系统上的革新也值得赞叹，就连剧情和背景设定都显得更为吸引人，惟一的遗憾是跑酷系统比较难适应。

虽然游戏仍有浓厚的《死亡岛》气息，但各方面大幅进化。**游戏的舞台十分宽广，玩家需要打倒敌人，寻找补给物资并打造趁手的武器，日夜更替会让冒险的难度发生明显变化。**跑酷要素的加入大大加快了游戏节奏，丧尸杀起来也更加爽快，不会出现越往后反而难打的情况。

游戏的画面真的可以用惊艳来形容，光线与阴影间的切换真实性很强。默认的跳跃按键略显怪异，对攀爬物体的判定上也存在些问题。但是打击丧尸时充满力量，爽快感十足。偌大的地图上可以探索的内容非常丰富，游戏对武器的需求比较薄弱，更多时候玩家要利用复杂的陷阱来应对丧尸。

热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

HoloLens探秘 革命还是噱头?

混合现实的时代真的要到来了吗?
我们隐约想起了初公布时的Kinect……

1月下旬，微软公布了让全世界掉下巴的“HoloLens”，使得同日公布的Windows 10显得黯然失色，本应是发布会主角的新一代操作系统输给了其实还只是概念阶段的未来黑科技。自从谷歌眼镜失败，苹果创新力缺失，人们已经太久没有看到能令人兴奋的革新产品，如今在互联网时代一直落于下风的微软竟然打造了一个可能预示了未来方向的产品。它会像iPhone一样掀起一轮新的移动互联网革命，还是像Google Glass一样幻灭?

闭门造镜

早在去年10月底，微软已邀请部分媒体内部体验了HoloLens，当时全世界都不知道它的存在，微软内部的大部分人对该项目也是闻所未闻。负责该项目的是微软C工作室，项目负责人是微软首席发明家Alex Kipman。项目本身的开发代号是“Project Baraboo”，有时被简称为B计划。

X360的铁杆玩家们对Alex Kipman这个名字可能并不陌生——他就是Kinect的发明者。实际上，HoloLens就是与Kinect系出同源的产品。当年在Kinect发售后，曾有一份内部文档泄露，其中描绘了一种将Kinect与虚拟现实眼镜结合，实现混合现实体验的概念产品，现在看来应该就是HoloLens。Alex Kipman在7年前向微软提出了HoloLens的概念，5年前此概念变成了Kinect，在此之后Alex Kipman就开始从事HoloLens的研究。在Kipman自己的规划中，HoloLens的重要性远远高于Kinect。“计算机的下一个世代将不再是数字的世界，而是模拟的世界，而这个模拟的世界将会有完全不同的规则。”Kipman说。

HoloLens视角当中的《我的世界》场景。

何谓“模拟的世界”？那是计算机与现实世界的融合，将键盘、鼠标与屏幕完全抛开，在现实世界中，用语音、动作“输入”指令，电脑程序所产生的图像叠加在现实物体上，电脑世界将环绕在你的身边。简单地说，就是把你的世界变成全息成像的世界，就像《钢铁侠》所展示的那样，只不过这些“全息图像”并非在现实世界里凭空出现，而是显示在透明的眼镜中，戴上这个眼镜之后，在你眼前出现的就是一个现实与全息结合的世界。

三年前，谷歌已经通过Google Glass向我们展示了类似的概念。但Google Glass只是在一个透明显示器中显示一层简单的平面图像，无法像HoloLens一样探知现实世界中各物体的存在，无法在显示物体上叠加全息图像。HoloLens的技术含量远非Google Glass所能比拟。目前谷歌也注资了5.92亿美元给Magic Leap公司研发一款类似的混合现实眼镜，不过还没有实质成果可对外公布。而微软已经做好准备，今年春季就要向开发者们广泛发布样机。

HoloLens虽然与Kinect是完全不同概念的产品，但是核心技术原理其实是一样的。它的关键就在于搭载了一个纵深摄像头，能够探测摄像头前方任何物体的纵深位置信息，从而能够确定各物体的XYZ

> HoloLens的成像原理有点像现实世界，设备中有一个所谓的“光引擎”，光子在其中无数次的弹射。然后光子进入到眼镜的两个镜片，在红绿蓝三层镜片之间不断反弹，最后抵达玩家的眼睛。“你只要让光以特定的角度进入，”Kipman说，“这就是魔法所在。”

轴坐标，这样它所“看到”的就是一个立体的世界，而不是像普通摄像头一样只不过拍摄到一个平面的图像。与Kinect的纵深摄像头相比，HoloLens的有效角度更大，达到了120度，所以在你的双手近乎向两边伸直的情况下，它都能够捕捉到你的手部动作。多个感应器每秒钟向HoloLens输送TB级的数据，这一切都通过眼镜里自带的GPU、CPU和全球首个HPU(holographic processing unit，全息图像处理单元)进行处理。Kipman表示玩家不用担心自己的脑袋被眼镜烫到，因为在眼镜架侧面有充分的排气孔，右眼镜架有按钮可以调节音量以及全息图像的对比度。

HoloLens与Kinect相比最关键的成就，在于其真实的全息图像，这是通过对人类大脑的“欺骗”实现的。Kipman说：“你所看到的世界说白了是因为有光，如果我能把这世界的‘调试器’打开，我们会看到世界充满了到处弹射的光子，这些光子最终射向你的眼睛，你才看到了世界。其实你所看到的世界也可以说是一种幻觉，或者是你的大脑想让你看到的东西。”

HoloLens的成像原理有点像现实世界，设备中有一个所谓的“光引擎”，光子在其中无数次的弹射。然后光子进入到眼镜的两个镜片，在红绿蓝三层镜片之间不断反弹，最后抵达玩家的眼睛。“你只要让光以特定的角度进入，”Kipman说，“这就是魔法所在。”

秘密基地

在微软的办公园区里，有一座其貌不扬的办公楼，穿过庭院，从侧门进入，里面的地下实验室就是HoloLens的秘密研发基地，每一个房间都根据不同的应用场景来设置，用来测试HoloLens的各种用途。目前的一些内部演示DEMO是与各行业的专业人士合作的，比如一个虚拟火星一样的场景，就是与NASA的火箭专家Jeff Norris一起制作的，2014上半年，他的大部分时间都是在西雅图以及自己的南加州住所之间奔波，为的就是做这个DEMO。

在这个DEMO中，用户先是看到现实中桌子上摆着一个显示器，显示器里能够看到一辆火星探测车，体验者做一个向上甩的手势，探测车就这样跑到虚拟的火星表面上了，整个火星地表出现在体验者面前——整个过程让人想到《暴雨》里的那套科幻装备。整个虚拟世界显得非常真实，你几乎能够感受到地面的灼热。两米高的火星探测车伸出长长的金属臂架，就像从躯干中伸出的触手，车体在阳光的照耀下闪闪发亮……这段DEMO还可以联机，其他体验者会以3D金色人形的形象出现。挥动手臂，眼前就像在空气中出现了一个选单，从里面选择你需要的动作选项即可，比如在地面插一面旗帜、指挥火星车去收集矿石等。目前NASA已经看中了这一技术，今年夏季开始就会投入使用，科学家们将会在某个任务中使用HoloLens。

还有一个真实与虚拟结合的演示DEMO也很令人震撼：《我的世界》的游戏场景出现在了真实的客厅里，体验者可以拿起一个虚拟的锤子，狠狠地往咖啡桌上砸去，这时虚拟全息影像取代了真实，咖啡桌在体验者面前被砸成了碎片……此外用户还可以像《钢铁侠》里的Tony Stark一样，在真实的模型上设计3D建模，然后将做出来的3D建模发送到3D打印机里，变成实物打印出来。

Kipman表示，目前HoloLens距离发售还有很远，这种全新的操作界面还需要不断优化，要达到完美体验才会推出。语音与手势控制已经发展多年，但至今无论是苹果的Siri还是微软的Kinect，都还有许多不尽人意的地方，仍然无法取代传统操作方式。HoloLens没有其他操作方式可以替代，所以必须要做到尽善尽美。

HoloLens发布后不久，当年的微软爱将Peter Molyneux就跳出来说：“给人们过多承诺不是好事！”这让人想到了Kinect刚公布的时候，当时就是Peter Molyneux在E3演讲台上演示了被惊为天人的“Milo & Kate”DEMO，那时人们的震撼程度不亚于今天对HoloLens的观感。在技术上，微软对每个细节都能自圆其说，但是到了具体落实的时候，就会发现每个细节都是失之毫厘谬以千里。侦测精度、语音识别度、AI水平……各种技术都还不够成熟，“Milo & Kate”所描绘的交汇场景至今无法实现。那么HoloLens会不会成为又一个烟幕？

HoloLens所面临的问题比Kinect更复杂得多，首先要解决的就是耗电量的问题。目前提供给记者内部演示的，其实都连接了电源线。HoloLens的海量数据处理以及高逼真度全息图像都需要巨大的运算力，而这就意味着庞大的耗电量，当今的电池技术很难撑得住这么大的耗电需求。如果无法解决电池续航问题，HoloLens就没有太大的实用价值。此外还有一个老生常谈的问题就是识别精度，以及手势操作的便利性。用Kinect进行过菜单操作的玩家应该都深有体会，在很多时候，体感实际上是将原本简单的操作复杂化了。HoloLens看起来酷炫，但在实际应用的时候，可能会发现很多方面远不如传统键鼠以及触摸屏方便。但是无论如何，这种混合现实的人机交互方式，为一些全新的应用前景创造了可能，或许会开创出一个崭新的产业。至少比起更大更笨重、而且完全遮蔽眼睛的Oculus Rift，基于现实世界的HoloLens似乎更加靠谱。

铁拳柔情 原田胜弘的VR实验

铁拳之父如今重点关注的是柔情脉脉的宅男向VR模拟游戏

■《夏日课程》的游戏演示截图。

“现在《铁拳》已经迎来了20周年，我也在这家公司差不多20年了——有个事情我还没公开说过，最近我当爹了，而这改变了我看待事物的角度。”《铁拳》制作人原田胜弘最近在一次媒体采访时说。“我突然发现所剩时日无多，我开始认真思考，可能我最多只能在这再干20年，那么在这20年时间里，我还能再做几款游戏？”

在玩家心目中，原田胜弘不只是《铁拳》的制作人，更是该系列的形象代言人，他总是戴着墨镜，大多数时候一袭黑装。他不断奔走于世界各地参加各种格斗比赛，他还参加过吃热狗比赛，他参演过游戏广告片，从大楼外的空中破窗飞入，他和《街头霸王》制作人小野义德一起表演的各种逗比短片深入人心。在他的严肃表情底下，藏着

■原田胜弘

一颗狂热的逗比之心。

原田胜弘曾表示，他同一时间主持开发的《铁拳》相关游戏超过7款。而从2015年开始，他的工作已跨越《铁拳》，作为Bandai Namco的总经理，他要同时负责其他多种游戏项目，包括大受关注的“墨菲斯计划”对应虚拟现实游戏《夏日课堂》。在这些之外，还有一批尚未公布的新产品。

当然他的工作当中最令人关注的自然是《铁拳7》，但原田胜弘表示，如今他在“《铁拳》系列”身上所花的时间越来越少，因为他带的团队现在已经有很丰富的经验，不需要他再过多干涉了。开发团队当前的目标是降低游戏的门槛，让更多新手能够享受《铁拳》的乐趣。同时他们也正在缕清系列各角色的故事线，准备为系列的20周年实现故事上的完结。

接下来另外一个备受关注的游戏是《口袋妖怪 格斗竞技场》，这款由《铁拳》和《口袋妖怪》合体的街机游戏完全出乎人们的意料。原田胜弘表示，本作的创意是在NBGI方面会见Pokemon公司社长石原恒和时提出的，原本NBGI只是希望Pokemon公司将一些曲目授权给《太鼓达人》，在讨论的过程中，石原恒和突然提出了一个《口袋妖怪》格斗游戏的概念，让NBGI方面的代表大吃一惊。能获得如此怪物级的IP授权，NBGI当然不会错过。更重要的是，本作很可能会为NBGI开启一个《铁拳》跨界合作的新时代，或许今后会出现其他与《铁拳》融合的作品。因此NBGI对本作极其重视。此外考虑到本作团队都缺乏经验，目前原田胜弘花了最多时间与精力的游戏就是本作。

另外一个具有重要探索意义的游戏是《夏日课堂》，将虚拟现实与恋爱模拟育成结合，可能成为下一个吸引宅男的杀手锏。原田胜弘表示，本作与他未来的一个最大计划有关，可能成为一个关乎公司未来战略的重要作品。此外已经公布的游戏还有《化解危机5》以及Wii U四人合作动作游戏《Project Treasure》。

除了这些已公布的游戏外，原田胜弘还负责了多款未公布的游戏。备受玩家关注的是与CAPCOM合作的《铁拳对街头霸王》，自从2010年确定以来，该作从未公布任何实质消息，而同时公布的《街头霸王对铁拳》已经发售了两年。如今玩家都很担忧该作是否已经被取消。原田胜弘对此回应道：“这事很难说，显然我本来的计划是很早之前就发售了。”

原田胜弘表示，《铁拳对街头霸王》之所以一拖再拖，是因为格斗游戏市场过于饱和，跟游戏开发层面无关。而且NBGI希望本作与《街头霸王对铁拳》之间有足够的空档期，避免造成玩家的困惑。目前本作仍然在开发中，开发团队大约有40人，其中有部分开发人员在同时负责《铁拳7》。未来一段时间重点开发的将会是《铁拳7》。至于《铁拳对街头霸王》，未来两年内能否发售都无法确定。原田胜弘表示本作再次亮相是一定会让人大吃一惊。

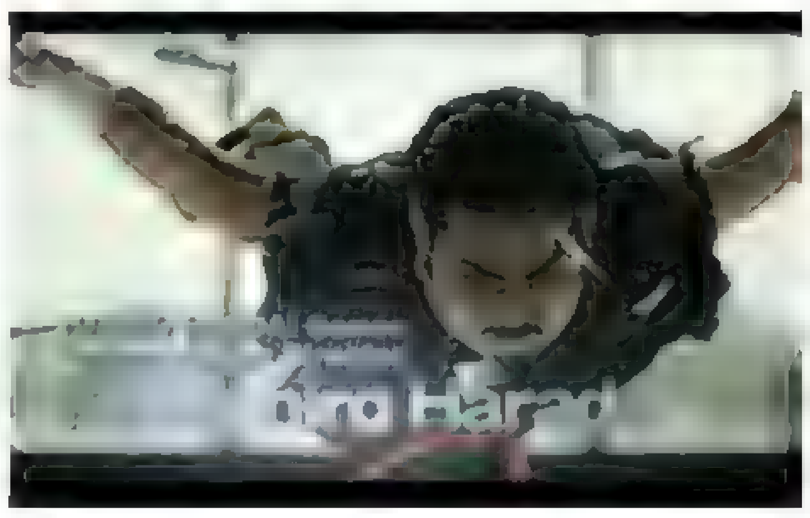
做了20年的《铁拳》之后，如今能够让原田胜弘兴奋的已经不是《铁拳》相关游戏，他本人目前最兴奋的项目是虚拟现实实验之作《夏日课堂》。NBGI将本作定调为VR交流游戏，但游戏公布后就引来各种非议。在人们看来，这是一个能够与学生妹在同屋檐下共处并窥视裙底风光的游戏，而且存在各种涉及道德问题的可能性。于是该作尚未发售就遭遇各界争议，索尼与NBGI为此而取消了TGS的展出计划。对此原田胜弘表示一切都在预料之中，他本来就希望通过该视频引发争议，视频中的很多暧昧镜头都是特别安排的，为的就是勾起大家的想象力。有争议就有曝光，打擦边球的宣传手法其实在日本游戏界早已司空见惯。

原田胜弘说，当初想到《夏日课堂》的创意，主要目标有两点，一个是帮助索尼做一个能向日本其他开发商展示墨菲斯计划VR趣味性的DEMO，在索尼正式公开墨菲斯计划之前，已经向不少开发商提供了相关的开发套件，但是日本开发商的热情远不如欧美。所以原田胜弘就主动找到索尼，提出要做一个能激发日本开发者兴趣的东西。另外一个目的是吸引主流媒体的关注。原田胜弘表示，NBGI这种规模的大公司，很难吸引董事会为VR游戏这种还没有用户基础的新项目审批大笔预算，但是如果引起了主流媒体的大规模关注则可另当别论。

“我们刚开始讨论头戴显示器游戏时，最早想到的自然是《皇牌空战》或者是在太空中的科幻游戏。但是这类游戏在Oculus上面早就有了，在媒体中也没有激起太大的反响，所以我们就想要引起一些争论，那么最好的办法就是从日常生活体验着手。并不是所有人都能想象在战争中或者太空中是什么样的体验，但如果是生活体验，就会更加熟悉，特别是与异性的亲身接触，这样更能引起共鸣。”原田胜弘强调，《夏日课堂》实际游戏远远不止预告片中所展示的那些，玩家的目标更不是窥视裙底，而是真正模拟人际交流，甚至可能成为一种人际交流的培训工具。其实原本DEMO中的角色是《铁拳》的三岛一八，这样就可以直接用现成的美术素材。但是原田胜弘认为这种糙汉角色会造成人际交流氛围被破坏，而且也不易做出更生活化、更能令人有共鸣感的表情与情绪。

无论如何，据原田胜弘所说，《夏日课堂》产生的社会关注最终使得该项目获得了董事会的批准，终于可以作为一款正式的大作启动开发工作。而且另外一个VR项目也因此获批，这是原田胜弘很久以前就想开发的一款游戏。

《夏日课堂》也许只是一个简单的概念，但是对原田胜弘来说，它是迈向一个更大目标的踏脚石。在他的未来计划中，VR有着很重要的分量。回到“退休前还能做多少游戏”的话题，原田胜弘说至少有三款游戏是一定要做的，而其中两款都是VR游戏。至于第三款游戏，那将会是他的老本行——格斗游戏。他希望能做一款集合八九十年代所有流行格斗游戏系列角色的梦幻格斗游戏，CAPCOM、世嘉、SNK、KOEI TECMO、DATA EAST等公司的角色全部集结。而且这款游戏将会是完全为核心玩家打造，不会向休闲玩家妥协。原田胜弘承认，以目前日本的行业状况，这一目标不容易实现，但他希望在自己退休前能够做到。


▲当年原田为宣传而拍摄的广告，用今天流行的话来说，也是蛮拼的。

对此原田胜弘表示一切都在预料之中，他本来就希望通过该视频引发争议，视频中的很多暧昧镜头都是特别安排的，为的就是勾起大家的想象力。有争议就有曝光，打擦边球的宣传手法其实在日本游戏界早已司空见惯。

重聚！现代忍者

《忍者龙剑传》一代的三名主创者回顾当年的开发秘话

“在美国，大家都把忍者当做现代超级英雄，”1988 年原版《忍者龙剑传》导演吉泽秀雄说。“而在日本，他们只是与江户时代有关的历史形象。”

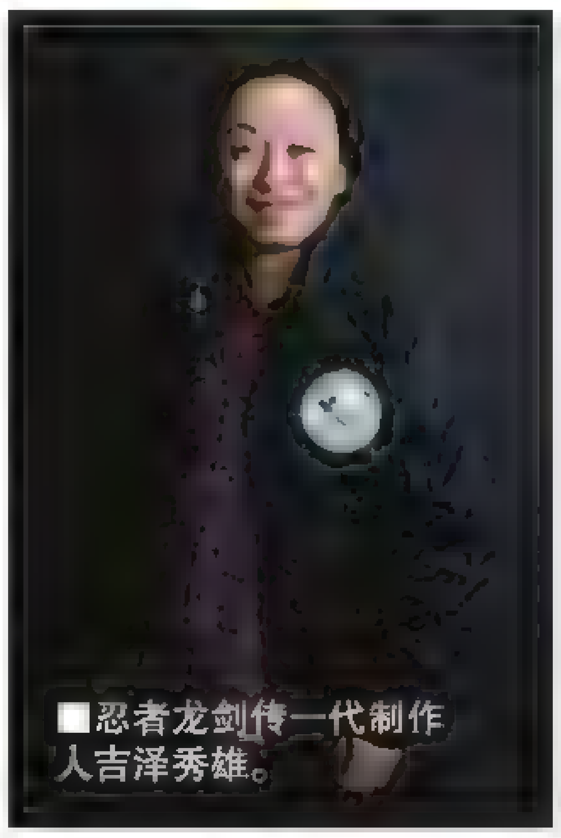
25 年前，吉泽秀雄与美术兼编剧加藤正人以及编曲山岸刑事一起创造了《忍者龙剑传》，这款硬派动作游戏定义了 TECMO。

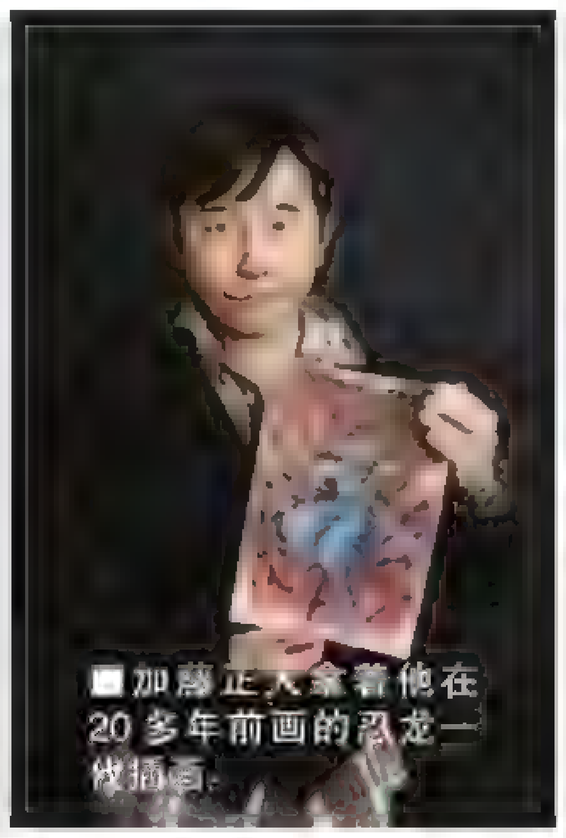
开发《忍者龙剑传》的命令是由当时的 TEMCO 社长柿原彬人直接下达的，他发现美国人开始着迷于日本的忍者文化，于是就让开发团队制作一款忍者题材的游戏，先是组建一个小团队研究游戏创意，项目做起来后再增加人手。这个任务落在了吉泽秀雄的手上，因为他对日本的忍者文化历史很有研究，也深知西方人对于忍者的喜好。吉泽秀雄决定做一个结合东西方特点的游戏，重塑忍者形象。

加藤正人说：“我在项目启动后就加入了，当时觉得很奇怪，为什么吉泽秀雄要做一个现代的忍者游戏，这不是有违传统吗？”当时在游戏乃至影视作品中，现代忍者的概念并不多见，加藤正人认为这款游戏充满了违和感，从背景故事到台词，乃至主角隼龙这个名字他都感觉有点雷人。但吉泽秀雄最后坚持按照开发原案，从世界观设定，到高难度的游戏设计，以及现代味很浓的音乐，都一直沿用至今。

“为了能够确保自己能够率先在 FC 上做出急迫的鼓声效果，我费了很大的工夫。”山岸刑事说。在加入 TECMO 之前，山岸从未想过自己有朝一日会进入游戏业。他误打误撞参加了 TECMO 的面试，当吉泽秀雄知道他曾是某个乐队成员，当即就强烈邀请他入职，山岸刑事就这样稀里糊涂地加入了 TECMO。

谈到游戏的剧情，加藤拿出了一本发黄的笔记本，上面是多款《忍者龙剑传》的插画、情节串联图，这些都是当年进行游戏策划时的手绘稿。吉泽秀雄说，现在大家对过场动画的概念都习以为常，但是在当时还是比较少的，而且《忍者龙剑传》提出来的过场动画标准在当


■忍者龙剑传一代制作人吉泽秀雄。


■加藤正人拿着他在 20 多年前画的忍龙一代插画。

■音[illegible]新推出的[illegible]专辑 In Flux。

时来说是很高的，技术难度有点大，不过这也成为游戏开发中非常有趣的一部分。

至于游戏难度方面，加藤说，开发团队与玩家一样被游戏虐得很惨。加藤说：“吉泽在敌人的位置安排以及节奏方面非常拿手，我一直都对此十分折服。但是游戏难度实在太大了，所以在后面检查 BUG 的阶段，负责测试的同事都被虐哭了。”

在最后的零售版游戏中，玩家抱怨最多的是如果在游戏后期不小心死掉，玩家将不得不从关卡的原点开始。“我本来不想这么干的，”吉泽秀雄说。“我想让玩家返回到关卡的中段，但是有个程序员骗我说他在技术上没法实现，结果就让玩家返回到原点了。”

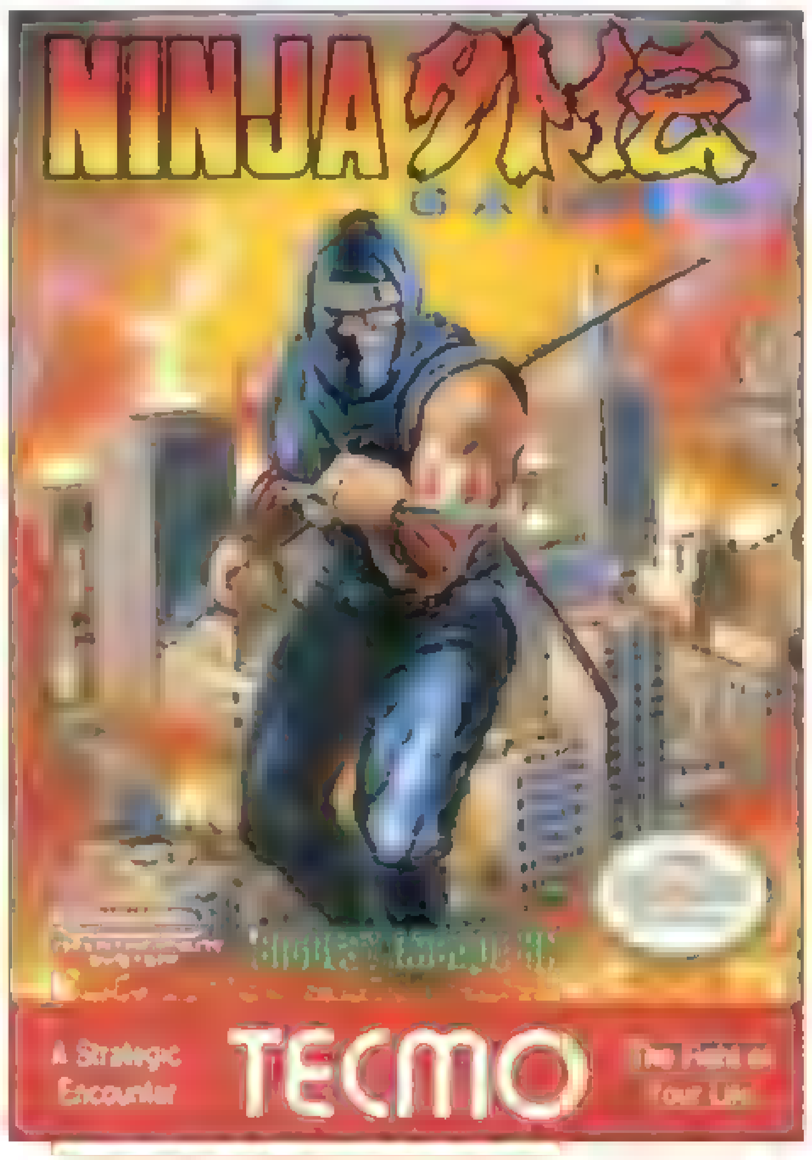
吉泽秀雄透露，其实按照原来的计划难度没有那么大，部分地方难度太大的原因是没有进行足够的游戏测试……“我们开发游戏的时候，想的是玩家拿到道具之后马上就会使用，用了道具之后难度就没那么大了。但是很多玩家拿到道具后并没有马上用，而是攒下来留到后面用。游戏发售后，我们发现那么做的话很难打到后面，这就变成了一款很难的游戏。”

在《忍者龙剑传》发售几年后，吉泽、加藤与山岸陆陆续续都离开了 TEMCO。吉泽在一代发售后晋升为执行制作人，加藤在 1991 年的《忍者龙剑传 3》时晋升为导演。吉泽离开 TEMCO 后加入 NAMCO，开发了《风之克罗诺亚》和解谜游戏《钻子先生》。吉泽说，《风之克罗诺亚》是他本人最喜欢的，因为这是他导演的最后一款游戏。

至于加藤，在离开 TEMCO 后他加入了 SQUARE，开发了 RPG 史上的幻之名作《超时空之钥》以及《异度装甲》。此后他离职成为了一名自由职业者，并以自由职业的身分参与了《忍者龙剑传》的现代 3D 化再造，为《忍者龙剑传 3》撰写了剧本。不过该作的口碑很低，加藤表示 TECMO 方面砍掉了他写的很多内容。不过游戏中有一个细节让他感到高兴：隼龙背部中弹的那一幕是在向 FC 时代的经典一幕致敬。最近加藤参与开发的游戏是 3DS 的 RPG《遗产传说》。

负责音乐的山岸刑事在离开 TEMCO 之后加入了 KOEI，为《三国无双》第一作创作了音乐，之后离开了游戏行业。2012 年他加入了游戏音乐创作公司 Brave Wave，为一些专辑创作游戏风格的音乐，他还推出了自己的专辑 Retro-Active，该系列的第二张专辑也将在今年推出。通过 Brave Wave，山岸继续与游戏公司保持联系，他与 Marvelous AQL 签约，为新作《Exile's End》创作了音乐。

回想起当年一起开发的《忍者龙剑传》，三人都充满骄傲。吉泽还记得当年一代在美国上市后很快就脱销了。加藤很感动的是游戏发售后收到了一个残疾少年写给 TECMO 的信，信中表达了自己对《忍者龙剑传》强烈的热爱，当时 TECMO 社长在公司会议上大声朗读了这封信。山岸说，直到现在，身边的一些朋友得知他曾开发了《忍者龙剑传》，都会对当年原作的音乐津津乐道。这三人都表示他们将不会再开发《忍者龙剑传》新作，但他们很自豪这款游戏在某种程度上定义了日式游戏的新潮流——虽然它本是一款为西方开发的游戏。



▲《忍者龙剑传》经典的高难度也是初代就确立下来的特色。

> 至于游戏难度方面，加藤说，开发团队与玩家一样被游戏虐得很惨。加藤说：“吉泽在敌人的位置安排以及节奏方面非常拿手，我一直都对此十分折服。但是游戏难度实在太大了，所以在后面检查 BUG 的阶段，负责测试的同事都被虐哭了。”

●新闻资讯 NEWS & CONTENTS 游戏情报站 热点追踪

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

花式拥抱新媒体

围绕着新兴的网络媒介，近段时间任天堂官方的一系列举动相当有意思。比如官方制作了许多网络视频，发布到世界最大的视频分享渠道 YouTube 上。其中自然有游戏的宣传片和广告，但是真正吸引我的，是那些以连载形式不定期推送的网络节目。

比方说配合复刻作品《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》而制作的节目《佐野雏子从红宝石转移到 Ω 红宝石大作战》，就邀请了日本人气模特佐野雏子，让她从 GBA 版红宝石一直通关到最新的《口袋妖怪 Ω 红宝石》，并且将封面精灵之一的古拉顿从 GBA 一路传送到 3DS。这个节目录下了她在工作之余玩游戏的情形，精选了一些有代表性的，能够引起玩家共鸣的片段。这套节目已经连载到尾声，且不说佐野雏子是不是真的把 4 款《口袋》都从头到尾打通关，至少从观众的角度来看，也相当于轻松地回顾了一遍游戏的发展历程。而对于非玩家，尤其是追星一族来说，这实际上就是官方提供的、由网民自发性宣传的好素材了。

另一档更加纯粹的游戏节目，则是每月两集的《喵喵喵猫里奥时刻》。就像是新闻播报一样，节目由猫形态的马里奥和碧琪公主主持，说话时也一直在词尾加上日本式的喵字。两周一更新的频率使得最近推出的新作都能在保持热度的情况下露面。有时候也会对 eShop 中的某种类型的小游戏打包推介。而最有意思的是，每期节目中都会公开一些已经发售的新作的“秘密”，或者分享游戏制作人员的游戏心得。众所周知，任天堂第一方的游戏经常会设置彩蛋或者秘技，但是一般来说也不容易被发现。这个栏目正是通过游戏设计师亲口讲述，亲自演示，来披露游戏中的秘密和进行极限挑战。相信每位玩家（观众）都会被这些隐藏的细节惊得目瞪口呆，对游戏本身也会有新的认识。而在播片的时候，主持人又会时不时地吐槽，或者是针对一些有趣的地方特写介绍，就算是没有玩游戏的人，也能看得津津有味。

上面提到的网络视频节目不仅在 YouTube 上放送，在软件商店 eShop 也会有更新。可见为了推广这种视频式宣传，官方也是不遗余力。正所谓酒香也怕巷子深，在社交网络和新媒体大行其道的今日，这种结合娱乐元素的游戏营销新方式值得我们持续关注。

[文：初心者]

> “这个栏目正是通过游戏设计师亲口讲述，亲自演示，来披露游戏中的秘密和进行极限挑战。”

固步自封，还是稳中求胜?

在最近的几个月里，索尼再一次成为了国内电视游戏玩家们讨论的焦点。无论是 11 月举办的 PSX，还是最近被炒得沸沸扬扬的国行主机相关事件，都让索尼再一次出尽了风头。而早在索尼之前便已经将 XOne 打入中国市场的微软，也因为国行锁区的问题成为了玩家们茶余饭后的谈资。但在索尼与微软都在积极拓宽中国市场，寻求新的商机之时，任天堂自新年伊始以来的一系列保守举措，着实让一般玩家摸不着头脑。从决定今年不推出近几年出镜率较高的“《马里奥》系列”游戏，再到以税率过高为由，默默宣布从在南美地区占据了三分之一游戏市场的巴西退市，任天堂如此平稳的市场策略，更是让中国玩家们看不到其进军中国市场的希望。

虽然并不如粉丝们所愿，但仔细一想，立足于日本电子游戏领域几十年的任天堂作出如此举措也并非毫无道理。纵观 2014 年全年的日本游戏软件市场，销量排在前 10 名的游戏全部为任天堂平台独占，其中 3DS 平台上的游戏就有 8 款，而 Wii U 平台上的游戏也占据了 2 个席位，当中有不少还是长卖型的怪物级游戏。再回头看今年日本市场的硬件行情，任天堂可以说取得了非常不错的成绩，于今年下半年发售的 N3DS 以及 N3DS LL 销量喜人，而 Wii U 无论是软件数量还是销售情况，都比去年好转了不少，这一点也可以从任天堂今年转亏为盈的财报上体现出来。

在 1 月 14 日分别于日本地区和欧美地区放送的“任天堂直面会”上，老任不仅确认了玩家们期待已久的《异度之刃 X》以及《油彩军团》等作品的发售日期，而且甩出了包括《火焰纹章 if》、《马里奥聚会 10》以及“《节奏天国》系列”新作在内的一批全新大作，并将这些作品的发售日都锁定在了今年上半年。由此可见，对于在 Wii U 发售初期吃了瘪的任天堂来说，处于良好趋势下的日本市场依然是其重点投入的首要目标，而对市场较为平稳，而且用户群也相对固定的欧美市场也是如此。对于在中国市场缺乏经验，仅仅与神游有过合作的老任来说，现在便谈进军中国市场的话题确实有一点为时过早了。

任天堂是一家传统的公司，但这并不能视作其固步自封的代表。近几年来，老任也在尝试着拓宽自己的用户群，而目标则正是我们常说的核心玩家，这一点也可以从其出资给《猎天使魔女 2》以及《恶魔三全音》等第二方作品上看出。而最近任天堂第一方的多款原创新 IP 的公布，以及为了防止“马里奥”品牌的过度透支做出的新举措，也让笔者看到了老任默默做出的努力。所以即使现在看来希望十分渺茫，笔者也依然相信，任天堂终究会亲自带着自家主机，以及全中文化的游戏，堂堂正正地步入中国市场。

[文：乙太]

> “对于在中国市场缺乏经验，仅仅与神游有过合作的老任来说，现在便谈进军中国市场的话题确实有一点为时过早了。”

音乐与记忆

我们的俗语当中有着“触景生情”之说，指的是人在看到特定的情景就会触发自己心中特定的情绪，虽然本质上是个中性的行为，但往往落到诗人墨客手中就变成了卖弄愁绪的工具。但这种趋势也并非完全没有道理，因为比起快乐和愉悦，悲伤和哀愁总是更容易被我们铭记，这也恰好说明了所谓“生情”，其实情绪并非来自于现在，而往往是因为景物唤起了回忆，从而激发了对应的情绪。

这也就解释了为什么我屡次被别人推荐某款游戏的BGM或主题曲，却往往发现自己的感受绝对没有对方描述的那么强烈，极端的情况下，我甚至会觉得某款游戏的BGM非常一般，又或是节奏无法被轻易地记住，因为这些别人推荐给我的BGM和主题曲，统统都是属于我没有接触过的游戏，在缺乏对应的情景经历和回忆支撑的情况下，大部分游戏的BGM甚至是主题曲在纯粹的音乐角度上听起来，其实并不那么令人印象深刻。例如稀饭我也曾向自己身边的朋友推荐过如《黑道圣徒3》、《SSX》和《杀出重围 人类革命》的BGM，得到的反馈往往是作为类型音乐的风格太强，难以接受。

不过从这个角度看来，那些能够令人一听便印象深刻的BGM，毫无疑问都是极为优秀的作品。而在这一点上，个人感觉仍然是日式游戏更胜一筹，例如当年的《最终幻想 水晶物编年史》BGM，我是在游戏人的光碟上第一次接触到，而直至今日我都没有玩上这款作品，自己的便携设备上却一直存在几首里面的BGM，都是当时用电脑从光盘上直接拷下来的，不但音乐本身的节奏，甚至连其中因为音质转换不完美而存在的短暂噪音我都记得清清楚楚。

而相比起来，近年能够在这方面给予我深刻印象的美式作品却并不是那么，走POP路线的作品一般BGM都比较入耳，却往往不耐听，例如《黑道圣徒3》的主题曲《Power》要算起来也是欧美音乐界Hip Hop老牌歌星Kanye West的作品，初入耳的确惊为天人，但多听几回就禁不住对那过度重复的背景伴奏有点生腻。《光环》系列”主题曲每一作都有惊喜，但毕竟是大气磅礴的交响乐，配着游戏听是没什么问题，可是单独用来欣赏就不免令我这种俗人哈欠连连，还不如《环太平洋》的主题曲听着带感。想来想去，能够在这方面给我深刻印象的，一个是《生化奇兵 无限》，一个是从血统上来说属于日系作品的《潜龙谍影V》，不过考虑到前者也是我玩过的游戏，已经不算是客观感受，所以到头来还是小岛大神选曲神妙，预告片选用过的《Not Your Kind Of People》和《Nuclear》至今仍然是我个人播放列表里的常客，而每每当其节奏响起，我也禁不住期待起自己能够在这款游戏当中留下什么样的美好记忆来。这恐怕也是游戏音乐最大的妙用所在吧。

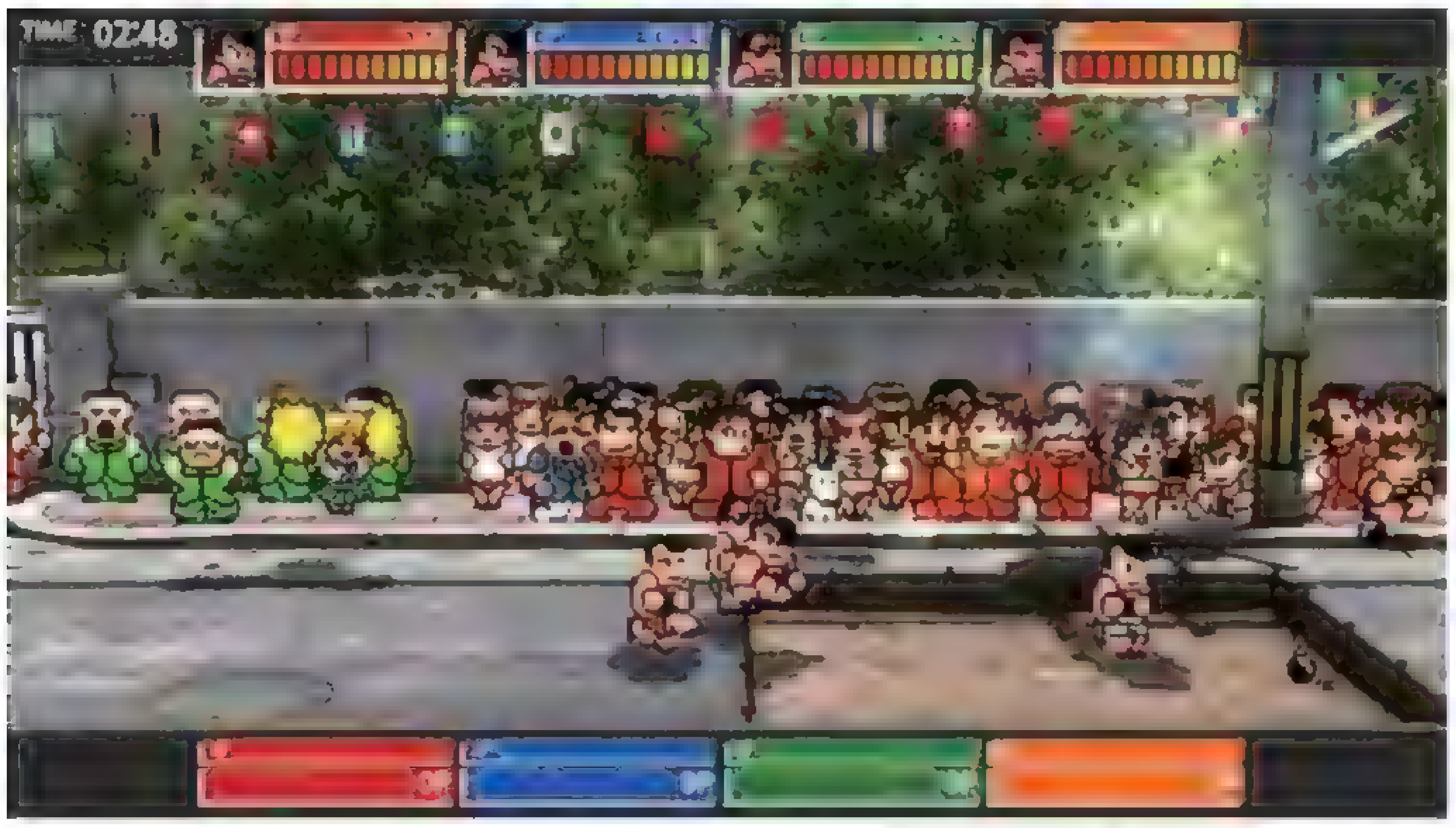
[文：稀饭]

> 在缺乏对应的情景经历和回忆支撑的情况下，大部分游戏的BGM甚至是主题曲在纯粹的音乐角度上听起来，其实并不那么令人印象深刻。

伤不起感情牌

随着家用机的发展，每年都有非常多原创全新的作品出现在我们眼前，但同时也有很多作品就此消失。时间一长，自然会变成我们口中所说的经典作品。打感情牌是老牌厂商们惯用的手段，所以每年我们都能看到很多经典的作品重生，而近几年来这些重新复活的作品里我最满意的就是《新·光之神话 帕尔提娜之镜》。上一作还是个FC世代的横版过关游戏，在3DS上复活之后无论画面、系统还是内容都全面进化，还加入了大量新要素。前后两作对比起来会让人觉得它几乎把这20年来欠了的份都进化过来了。类似这样的经典复活相信玩家们都会很乐意看到，但是毕竟是少数，常见的复活，大多数是一些经典的名作隔了好多年之后突然又在推出续作——比如去年复活的《影牢 暗域公主》，虽说惊喜方面比不上《新·光之神话》，但是至少也是一部新作，Koei Tecmo也有认真地对系统进行了改进，这样的进化还是能让人欣然接受。

但是有些经典的复活确认让人看不懂了，这里想吐槽的就是预定今年2月发售的PS3版《热血行进曲 大运动会 全明星特别篇》，我想很多有一定玩龄的玩家都知道“《热血》系列”，当时在FC时代可是与好友一起娱乐的佳作，但是自FC时代之后，这个系列就几乎完全停留在那个时代一样。期间也断断续续在其他平台移植复刻过，但除了画面之外，游戏内容完全可以用一成不变来形容。而时至今日，在PS3平台上“重制”也是仅仅把背景“本世代化”一下，虽然看上去确实有本世代风和怀旧结合的感觉，但本质上依然是一款老作品。而就是这样的一部复刻了很多遍的老作品，定价还要4800日元——这个价格已经差不多是一款新作游戏的售价了，让人觉得简直就是满满的骗钱味。



个人认为既然要打感情牌，至少代表了它曾经是部好作品，并且有一定的粉丝群体，所以重制之后至少也要能让人眼前一亮的感觉，这是既是让人重复消费的理由，也是对粉丝们最基本的尊重。重复地消磨玩家的耐性和热情，只会不断地毁掉自己原有的优良品牌。但目前这种仗着经典反复“鞭尸”的现象实在太多了，看着让人觉得心凉。

经常干类似行径的还有SE，比如《FF7》移植版，还有神秘公布的Project Code Z最后竟然是一款《洞窟冒险者Z》的多人同乐版等等，其恶劣程度这里就不再细表了。只希望这些厂商在玩家的爱被消磨殆尽之前，懂得好好保护好自己的品牌吧。

[文：宇宙人]

> 既然要打感情牌，至少代表了它曾经是部好作品，并且有一定的粉丝群体，所以重制之后至少也要能让人眼前一亮的感觉，这是既是让人重复消费的理由，也是对粉丝们最基本的尊重。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 1月19日～1月25日

1 PS3 NEW

热情传说
テイルズ オブ ゼスティリア

340,891 | 340,891

●BNGI ●角色扮演 ●2015年1月22日

2 3DS NEW

遗产传奇
レジェンド オブ レガシ－

53,974 | 53,974

●Furyu ●角色扮演 ●2015年1月22日

3 Wii U NEW
星之卡比与彩虹咒语
タッチ！ カ－ビィ ス－パ－レインボ－
●Nintendo ●动作 ●2015年1月22日
本周 32,137 / 累计 32,137

4 3DS ↓
妖怪手表2 真打
妖怪ウォッチ2 真打
●Level 5 ●角色扮演 ●2014年12月13日
本周 31,875 / 累计 2,404,246

5 3DS ↓
口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
ポケットモンスタ－ オメガルビ－・アルファサファイア
●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日
本周 17,035 / 累计 2,474,658

6 PSV NEW
艾丝卡&罗杰的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士
エスカ＆ロジ－のアトリエ Plus ～黄昏の空の錬金術士～
●Koei Tecmo ●角色扮演 ●2015年1月22日
本周 15,778 / 累计 15,778

7 3DS ↓
怪物猎人4G
モンスタ－ハンタ－4G
●Capcom ●动作 ●2014年10月11日
本周 12,318 / 累计 2,440,373

8 PSV NEW
剑之街的异邦人 黑之宫殿
剑の街の异邦人 ～黑の宫殿～
●EXPERIENCE ●角色扮演 ●2015年1月22日
本周 11,559 / 累计 11,559

9 3DS ↓
任天堂全明星大乱斗 for 3DS
大乱斗スマッシュブラザ－ズ for 3DS
●Nintendo ●动作 ●2014年9月13日
本周 10,475 / 累计 2,122,433

10 3DS ↓
喧哗番长6 魂与血
喧嘩番長6 ～ソウル＆ブラット～
●Spike Chunsoft ●动作 ●2015年1月15日
本周 8,794 / 累计 33,068

本期前三位均为新作，连续 6 周排第一的《妖怪手表 2 真打》也终于让位。其中第二位的《遗产传奇》由曾经参与过“《沙加》系列”的主创团队制作，凭借大力度的宣传和不俗的游戏素质达成了 5.4 万套的销量。除了“传说”新作带动 PS3 销量之外，其余主机销量均出现下跌。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	20,065	-20.7%	75,819
PSV	14,991	-10.9%	53,350
PS4	13,793	-10.9%	48,391
PS3	8,600	+22.2%	23,852
N3DS	8,028	-19.0%	32,170
Wii U	7,088	-20.3%	26,785
3DS LL	3,882	-18.7%	14,966
3DS	3,287	-22.4%	14,210
PSV TV	589	-13.6%	2,062
XOne	259	-13.7%	1,122

美国 USA TOP 10

统计期间 1月4日～1月10日

1 XOne ↑

使命召唤 先进战争
Call of Duty: Advanced Warfare

43,388 | 2,368,242

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

2 XOne ↑

刺客信条 大革命
Assassin's Creed: Unity

40,771 | 1,392,603

●Ubisoft ●动作冒险 ●2014年11月11日

3 3DS ↓
口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire
●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日
本周 37,954 / 累计 2,654,632

4 PS4 ↓
使命召唤 先进战争
Call of Duty: Advanced Warfare
●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日
本周 35,748 / 累计 1,983,471

5 X360 ↓
使命召唤 先进战争
Call of Duty: Advanced Warfare
●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日
本周 34,356 / 累计 2,121,400

6 PS4 ↓
横行霸道V
Grand Theft Auto V
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日
本周 33,088 / 累计 1,709,222

7 XOne ↑
刺客信条Ⅳ 黑旗
Assassin's Creed Ⅳ: Black Flag
●Ubisoft ●动作冒险 ●2013年11月22日
本周 28,706 / 累计 1,262,212

8 3DS ↓
任天堂全明星大乱斗 for 3DS
Super Smash Bros. for 3DS
●Nintendo ●动作 ●2014年10月3日
本周 27,889 / 累计 2,161,172

9 Wii →
跳舞吧2015
Just Dance 2015
●Ubisoft ●音乐 ●2014年10月21日
本周 26,816 / 累计 717,751

10 XOne →
横行霸道V
Grand Theft Auto V
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日
本周 23,736 / 累计 1,039,531

美国榜中《使命召唤 先进战争》依然稳占三个席位，《刺客信条 大革命》XOne 版赶着各零售商促销的尾声排到了第二。由于近期缺乏热门新作的发售，统计期间的各主机销量都呈现了减少的趋势，且下降幅度几乎都超过了 50%。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	62,889	-43%	6,318,129
PS4	50,380	-54%	6,889,636
3DS	29,784	-61%	14,382,870
Wii U	22,453	-57%	3,813,797
X360	12,036	-58%	44,369,343
PS3	8,226	-57%	26,600,813
PSV	5,147	-52%	2,017,191
Wii	1,518	-51%	41,638,454

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 1月4日～1月10日

1 横行霸道V

Grand Theft Auto V

PS4 已发售8周

161,076 / 5,883,996

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

2 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire

3DS 已发售8周

126,460 / 7,534,837

●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日

排名	机种	已发售	游戏名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	已发售10周	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	119,362	6,149,430
4	PS4	已发售16周	FIFA 15 FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	84,004	5,872,051
5	3DS	已发售18周	任天堂全明星大乱斗 for 3DS Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	75,976	5,576,476
6	XOne	已发售10周	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	75,466	4,100,506
7	3DS	已发售5周	妖怪手表2 真打 Youkai Watch 2 Shinuchi	Level 5	角色扮演	2014年12月13日	75,424	2,322,332
8	XOne	已发售9周	刺客信条 大革命 Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	动作冒险	2014年11月11日	70,343	2,467,130
9	PS4	已发售8周	孤岛惊魂4 Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	2014年11月18日	68,517	2,823,981
10	XOne	已发售8周	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	65,713	2,323,289

全球榜 PS4 版和 XOne 版的《横行霸道Ⅴ》各居第一和第十位，作为高清强化版，它们的合计总销量已经达到了 820.7 万套。而截止至 2014 年 12 月 20 日，包括本世代和次世代，《横行霸道Ⅴ》的全球销量就已经突破了 4056 万套。至于主机方面，因为年末商战的平息，整体销量也都随之下滑。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	174,135	-54%	18,600,958
3DS	147,306	-63%	50,251,429
XOne	121,862	-43%	11,091,819
Wii U	55,323	-61%	9,037,722
PS3	51,508	-56%	84,733,935
PSV	44,249	-56%	9,730,642
[illegible]	27,941	-54%	84,485,700
Wii	4,689	-54%	100,930,429

首周销量对比

日本榜 第1位

热情传说

PS3 ●2015年1月22日 ●黄金眼评分：26

340,891套 ↓6%

《热情传说》是《传说》系列"20周年纪念作品，以"热情"为主题的本作在角色设计上集合了系列4位著名画师来担当人设，并由负责动画制作的 ufotable 和主题歌创作的 Superfly 共同为本作壮阔的故事增色。游戏采用了全新的引擎制作，在系列标志性的"LMBS"战斗系统的基础上，搭载了能够切换各个角色与主角融合变身的"神依"系统，而无缝的战斗模式和玩家在地图上的移动比起以往作品也都更加自由。《热情传说》首周销量与前作接近，而对比《无尽传说》52.6万套的首周销量则是下降了35%。

无尽传说2

PS3 ●2012年11月1日 ●黄金眼评分：27

363,747套

作为《传说》系列"15周年纪念作品《无尽传说》的正统续篇，《无尽传说2》同时也是系列的第14款母舰作品。游戏中的新角色由奥村大悟设计，而在前作中由藤岛康介、猪股睦实所设计的角色也有陆续登场。《无尽传说2》沿袭了前作的战斗系统并追加了多种玩法要素来对其进行改良，主人公路德加可以通过武器切换来使用三种不同的作战方式，使得游戏比起《无尽传说》有着更加爽快和充满战略性的战斗体验。

动作销量走势

任天堂全明星大乱斗 for Wii U

Wii U ●Nintendo ●动作 ●2014年11月21日

累计 **2,971,236套**

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	504,059	-
2	463,462	-8.1%
3	530,190	+14.4%
4	412,683	-22.2%
5	434,649	+5.3%
6	392,596	-9.7%
7	168,140	-57.2%
8	65,457	-61.1%

还有不到一个月的时间，PS4 的独占大作《教团 1886》就要和玩家们见面了，自从 2013 年 E3 公布到 2014 年在各大游戏展会上提供试玩，这款作品展现出了其令人着迷的英伦艺术风格和故事氛围，也突出了自身加入的蒸汽朋克式武器设计，不过对于故事本身，开发组 Ready at Dawn 却公布得并不多，我们只能从各种演示片段的只言片语中推断出这个故事的轮廓。所以在本作即将发售之际，让我们来重温一下这款作品公布的种种细节，并一同期待着它能够展现出的最终形态吧。

文 稀饭　美编 心の永恒

教团1886	SCE	动作射击
PS4 The Order:1886		美版
2015年2月20日	本地1人	对应年龄17岁以上
对应周边未定		

骑士与野兽

尽管本作的故事正如标题所示，发生在 20 世纪即将来临之际的 1886 年，不过这并非是一个我们所熟悉的 1886，主角们所身处的，也并非是我们所熟悉的维多利亚时期的伦敦市，而是一个经过新维多利亚风格修饰过的幻想之城。在这个城市当中，利用前沿科技打造的先进科技与古老的工业革命产物并存于人们的生活当中，正如那些在中世纪时期就一直干扰着人类社会发展的半兽人（Half-Breed）仍然在这座古老城市中肆虐，而从亚瑟王时代起便一直在狩猎着这些生物的圆桌骑士们（The Knights of the Round Table）如今不得不在陷入起义暴动的城市中继续履行着自己的使命。

■设定原画中的伦敦街头，在那个年代的独特风貌之中又巧妙地带上了蒸汽朋克的元素。

©2014 Sony Computer Entertainment America LLC

关键词

教团（The Order）

这一组织的诞生可以追溯到公元6世纪，著名的英格兰统治者亚瑟王创立了圆桌骑士，不过和我们所知的并不一样，圆桌骑士并不只是直属于亚瑟的军队，还是一个汇聚了最优秀的战士、战术家和科学家的组织，他们都立下誓言，不惜一切代价保护人类免受半兽人的侵害，而他们将自己组织的名称正式定为了"教团"。

教团曾经尝试过聚集力量一劳永逸地消灭半兽人，但是结果并不如人意，这些有着人类特征的野兽不但战斗力强大，而且难以根除。而在多年的发展当中，教团获得了一种怪异的物质，那就是后来被教团广泛应用的"黑水"（Blackwater）。尽管名字听起来非常可怖，但是黑水能够迅速治疗伤口，提升人体的力量，甚至可以让人获得超越自然规律的长寿。

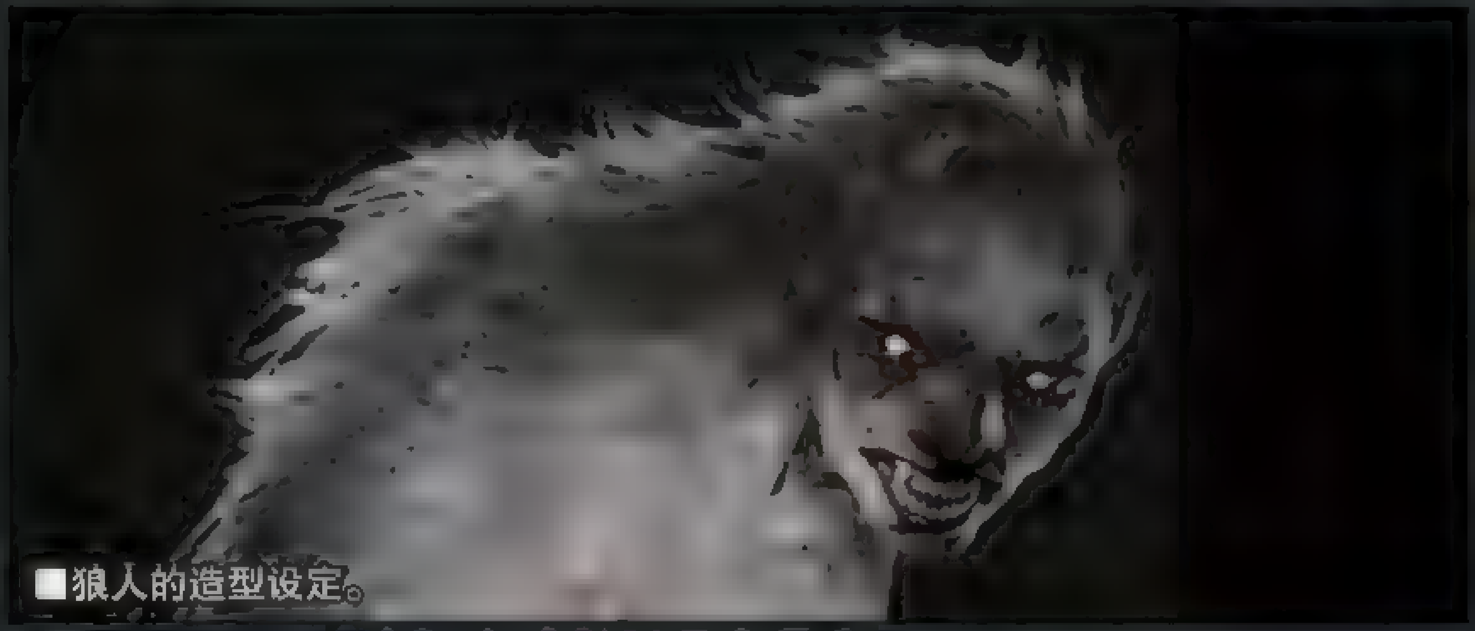
不过尽管如此，人终有一死，哪怕初代的圆桌骑士们能够长命百岁，却仍然无法保证自己不会在战斗当中牺牲，所以教团建立了一套系统，让在战斗中牺牲或是因为年岁渐大而退休的骑士把他们的名字传递给自己的继承者，让他们带着这个名字所承载的使命继续在全新的世纪当中履行教团的指令。

■权贵们的居所整洁而富丽堂皇，并且被教团严密把守。

而随着工业革命的到来，科技让人类第一次在和半兽人的斗争当中占了上风，许多全新的武器让只有强大肉体和尖牙利爪的半兽人不再拥有压倒性的优势，教团的战斗力也随着对前沿科技的应用而变得无比强大。只是随着人口的日渐增长，新的问题却诞生了。

伦敦正变得日益庞大，而教团的规模却无法随之而爆发性成长，所以虽然半兽人危害变得更容易对付，要照应所有地区发生的半兽人袭人事件却变得越来越困难，贫富差距和教团使命的扭曲也加剧了这一情况，达官权贵能够仗着住所靠近教团驻地和政治关系而获得额外的保护，而在城市边沿挣扎求存的贫民们却不得不时时刻刻生活在被半兽人袭击的恐惧中，绝望和妒忌滋生了不信任，而最终导致了起义的发生。为了胜利而不择手段的叛军甚至还和半兽人达成了同盟，意图利用这些怪物的力量来推翻当局的政权。

于是原本是为了保护民众而设立的教团，也不得不被迫把枪口指向了人民，在与叛军斗争中的每一天，对于骑士们的意志和信仰来说，都是一种巨大的考验，1886年的教团，注定要在风雨飘摇之中，迎来剧变。


■狼人的造型设定。

■开发组Ready at Dawn在圣诞节期间放出的贺图，上面清晰地展现了狼人在游戏中的造型

关键词

半兽人（Half-Breeds）

从基因层面上来讲，半兽人其实在一定程度上还是遗留着人类的特征，因为他们是属于人类进化上的一个独特的拐点，因为某种契机而获得了动物的基因，因此半兽人在维持着人类基本肢体结构的前提下拥有了一些动物身上才会出现的特点，例如旺盛的毛发，尖爪和利齿等等。但半兽人之所以被称为半兽人，是因为他们拥有变形的能力，他们既能够把自己变为常人混入人群当中，令教团的骑士们难以分辨，也可以迅速进入兽人形态，利用强于人类的体能、力量、抗打击能力和感官来进行战斗、捕食或是逃走。

半兽人的起源已经不可考，按照故事中的设定看来，这种怪物已经和人类之间对抗了上千年，但从来没有被彻底消灭过。他们在不同地区之间还有着不同的种群，肆虐北欧的地区的半兽人被称为狼人（Lycans）。这一名称演化自希腊语翻译成英文单词后产生的"lycanthrope"，原词可以被拆分为"lycan"和"anthrope"两个有部分字母重叠的单词，前者指的是"狼"，后者指的是"人类"。

尽管许多游戏作品和影视作品当中会把"Werewolf"这个同样表示狼人的词汇用来形容这种怪物，但按照传说中的细节区分，"Lycans"和"Werewolf"指的是两种不同的怪物，前者就如同在本作中的设定那样，可以在人和狼之间随意转换形态，可以被认为是一种生来就拥有人与狼双重特征的生物，而后者则带有现实中狂犬症的影子，狼人本身是人类，只是受到了感染——或是按照传说中的那样是受到了诅咒，会在特定条件之下化身为狼人，最典型的例子就是月圆之夜。两者的弱点也不太相似，"Werewolf"的弱点因为太有个性而广为流传，就是使用银器攻击其心脏和头颅，后期干脆衍生出银对狼人有毒性的设定，所以《巫师》中身为猎魔人的主角杰洛特才可以靠一把银剑将包括狼人在内的一众魔物砍得哇哇叫，而能够自由变身，而且在化身狼人后还保持着自身意志和智能，看起来挂开得很大的"Lycans"却有个朴实无华到极点的弱点——把它的脊椎从其身体中切除就能够将其杀死，鉴于绝大部分有脊椎的生物被来这么一下都得死，我们不妨把这看成是"Lycans"强大之处的一个旁证，因为这意味着如果不把脊椎卸下来这种怪物就总是能恢复成活蹦乱跳的状态。

这一点在游戏目前展示的片段当中得到了一定的体现，狼人正好是肆虐伦敦的半兽人种群之一，主角加拉汉爵士在执行任务中就碰上了一头，对方不但无惧手枪的射击，就连步枪威力强大的近距离射击都无法阻止其前进，真可谓是刀枪不入。按照故事设定，这种半兽人在游戏中并不止一头，而且在《教团1886》的世界当中，不同的地区还有着其他不同种族的半兽人，玩家很有可能会在游戏中碰上其他类型的半兽人，而且无论是哪一种，都肯定不好对付。

◆豆知识：新维多利亚风格（Neo-Victorian）

■本作设定原画中的特斯拉工作室就非常有新维多利亚风格，旧时代的物品和电能这种现代化的能源和谐地并存着。

从起源上来说，新维多利亚风格可以追溯到20世纪80-90年代蒸汽朋克的兴起，这一类故事着重描写那些利用工业革命早期科技，来实现超越当时科技水准的功能的设备和载具，蒸汽往往是其动力来源，蒸汽朋克也因此得名。

而因为蒸汽朋克的一大标志性元素就是往往把背景设定在维多利亚时代，所以许多维多利亚时代的特点——例如服饰、人文风貌和社会状况都经过演化，成为了蒸汽朋克风格的一部分，而当艺术家和设计师们把这种风格抽离小说这一载体，向音乐、图画、服装甚至是电影作品延伸时，新维多利亚风格就此诞生。

从这个角度来看，《教团1886》是一部非常有代表性的新维多利亚风格作品，甚至可以说是近年蒸汽朋克风格在次世代主机上最重要的新尝试，因为上一个在此风格上作出巨大贡献的游戏作品，还要追溯到2013年登陆本世代平台的《生化奇兵 无限》。

四位骑士

在《教团1886》中，玩家将会扮演加拉汉爵士，在伦敦的大街小巷甚至是天空中的飞艇上与叛军还有半兽人鏖战，但他并非孤身一人，还有三位同样来自教团的成员将会与其并肩作战，下面就让我们来了解一下这四位继承了圆桌骑士使命的勇士。

►四位成员从左到右分别为拉法耶特、加拉汉爵士、珀西瓦里爵士和伊格莲女士。

格雷森/加拉汉爵士

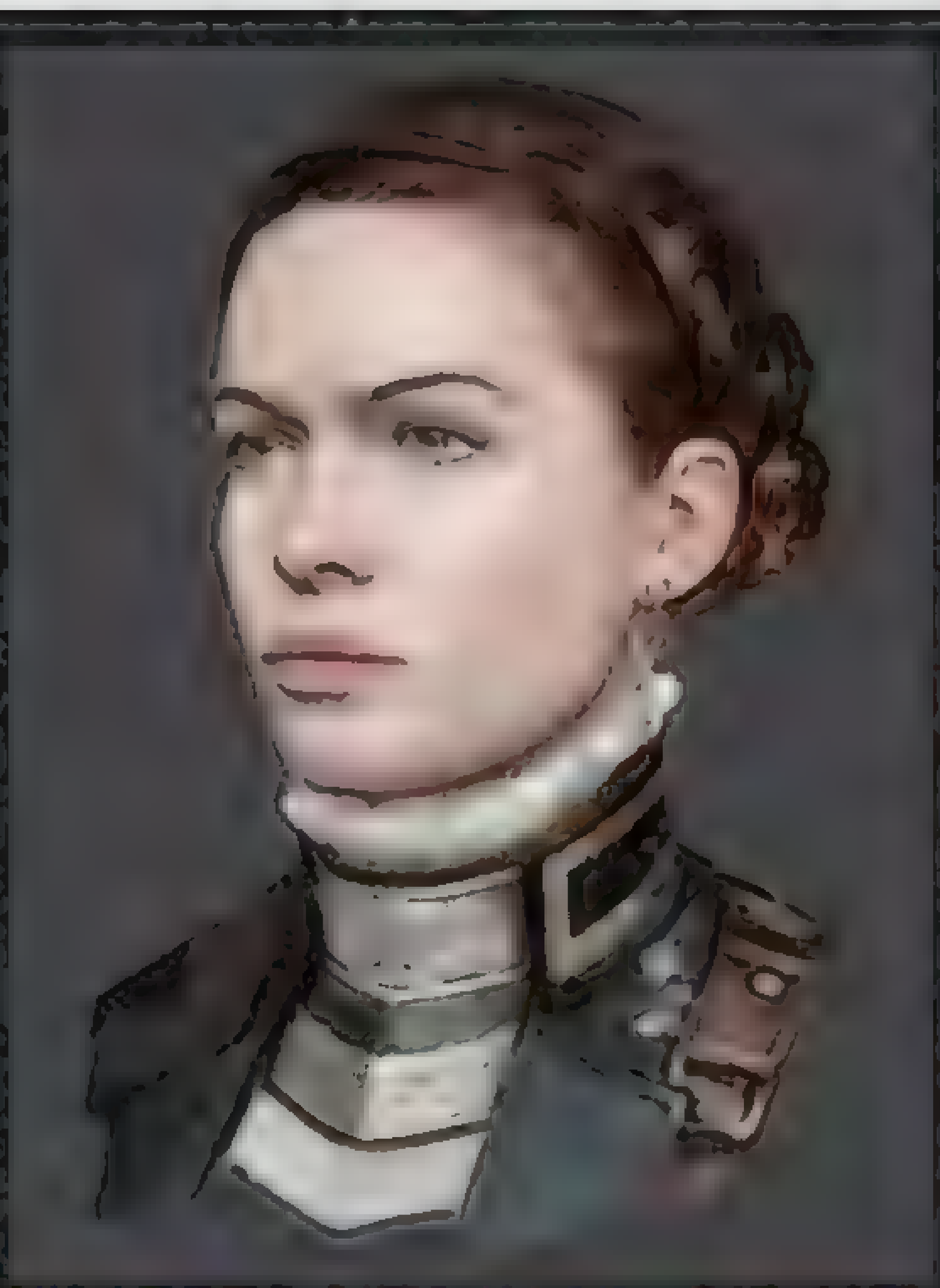
加拉汉爵士原名格雷森，看起来还是一位中年人的他其实已经为教团服役了数个世纪，是第三位获得加拉汉爵士这个头衔的教团成员。在故事中的这个教团四人队伍里，加拉汉爵士是最为典型的中坚力量，他经验远比两位年轻成员丰富，而又尚未像是珀西瓦里爵士般地因为年岁渐大而面临着不复当年勇的危机，可以说是典型的领军人物。不过这场发生于伦敦的叛乱让加拉汉不禁质疑起自己的行为是否有违教团的最初使命，当骑士们不再是为了人民而战，却把枪口对准了他们时，教团是否还应该让自身不断纠缠进世俗的政治斗争当中？在《教团1886》的故事当中，玩家将亲身见证加拉汉爵士的思想转变和经历的内心挣扎，并陪同他作出最终的选择。

加拉汉爵士的头衔传承自著名的圣杯骑士加拉汉，传说中这位骑士是湖上骑士兰斯洛特与渔人王的女儿伊莱恩的私生子，从小被女修道院院长抚养，长大成人后与父亲相认，并加入圆桌骑士的行列。他是圆桌骑士中最为纯洁的成员，也是命中注定会寻得圣杯的骑士，从这一点看来，格雷森被赋予了如此重要的头衔，也预示着他在剧情中将占据最为关键的位置。

塞巴斯蒂安·马洛里/珀西瓦里爵士

作为四人小队当中资格最老的教团成员，珀西瓦里爵士本身在血统上就和教团充满了渊源，他的亲属之一就是在14世纪创作了文学名著《亚瑟王之死》（Le Morte d'Arthur）的托马斯·马洛里（Thomas Malory），而塞巴斯蒂安本身也为教团服役了相当长的时间。他在战场上是一位无情而高效的战士，而因为资历深厚，他也是许多教团成员的指导者，包括这个四人小队当中的其他三位成员，而对于成为了加拉汉爵士的格雷森来说，塞巴斯蒂安就是他的直属导师。

塞巴斯蒂安是第二代珀西瓦里爵士，也是目前教团当中的顶级精英，不过哪怕有着黑水的帮助，年月也已经在他脸上留下了深深的痕迹，毫无疑问，这位老人总有退居二线的一天，这似乎也是队伍中最年轻的成员拉法耶特被招募到教团当中的原因，珀西瓦里爵士这个头衔，或许终有一天会取代这个年轻人的名字，带着塞巴斯蒂安曾经的使命被延续下去。



伊莎贝·迪阿盖尔/伊格莲女士

教团四人队伍当中惟一的女性成员，因为初代圆桌骑士当中不存在女性成员，所以她被赋予了一个更为荣耀的名字：伊格莲女士，这个名称属于亚瑟王的母亲。虽然她有了一个响亮的名号，不过在教团当中，伊莎贝的资历尚浅，她是加拉汉爵士的直属学徒，两人一同训练与作战，这种状况持续了多年，直到两人之间建立了强烈的信任关系，并且有了超越这种关系的倾向。不过因为彼此的身分和教团的戒律，他们并没有作出太过进一步的举动，把这种情感深深地隐藏了起来。虽然并非是资深成员，但伊莎贝绝对是一位技艺高超而且意志坚强的女战士，并且对教团充满了忠诚。

拉法耶特

队伍当中最年轻的成员，因为在法国和美国的起义战争中有着出色的表现，而被招募到了教团当中。虽然他是个合格的战士，但是比起队伍中三位战斗经验丰富的成员来说还是有点青涩，在战斗当中往往还需要被前辈们照应着。因为他还是一位学徒的关系，拉法耶特暂时没有被赋予任何骑士的头衔，但相信在经历过本作当中的战斗后，拉法耶特最终也会成长为一位能够独当一面的骑士。

超越时代的武器

在接受媒体的采访时，本作的制作人 Ru Weerasuriya 不止一次强调过，虽然本作有着令人过目难忘的蒸汽朋克元素和引人入胜的故事背景，但作品当中最为关键的，仍然是武器。这些拥有超越了时代限制的科技元素的武器能够为玩家带来非同凡响的游戏体验，按照剧情设定，这些超凡的武器都是由历史上真实存在的科学家尼古拉·特斯拉所创造，在这篇总结性前线的最后，让我们来看看这些独特的武器都有着什么样的特点。

▶本作当中尼古拉·特斯拉的概念原画造型。

M2 'Falchion' Combo Gun

拥有两个枪口的武器，其中一个能够射击弹药，另外一个则能够射出强烈的空气冲击波，兼顾远程和近战的需求。

M86/FL Thermite Rifle

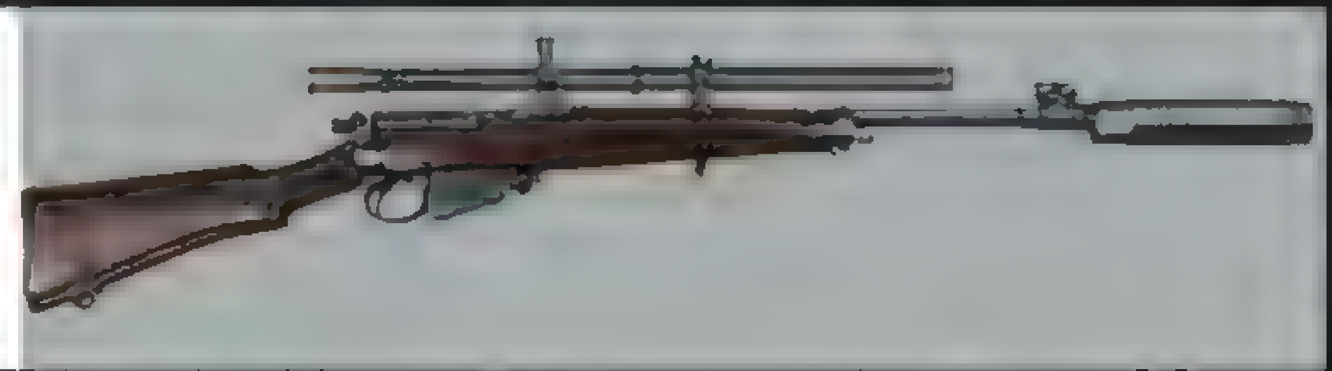
在本作的 E3 和科隆展 DEMO 当中大放异彩的这把武器使用圆盘状的镁金属作为主要弹药，其射击本身并没有实质性伤害，只是会在目标地区散布大量镁粉，让吸入的人产生不适，但是一旦玩家发射副武器中的火索，就会迅速点燃镁粉，让其浓罩的区域陷入大火之中，被覆盖的敌人非死即伤。而玩家还能够趁机继续射击镁粉，来进一步加剧和扩大火焰影响的范围，所以它是一把威力非常惊人的武器。

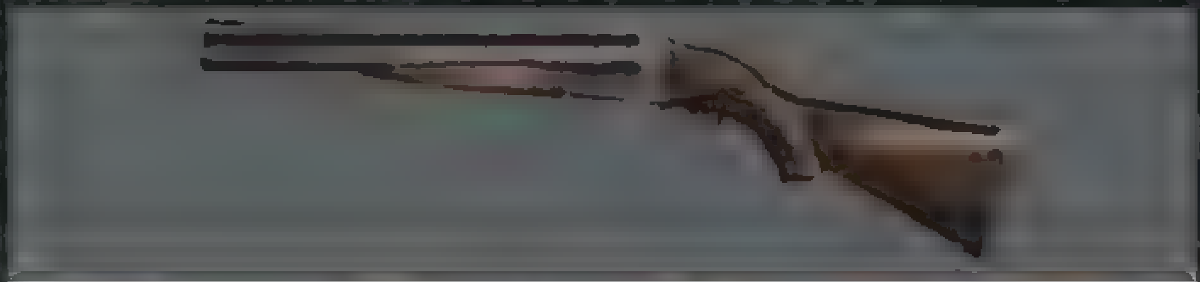
Arc Gun

非常具有特斯拉风范的武器，能够把电弧射击到远处，被击中的目标会因为强大的电流而瞬间破碎，因为能够射击的距离颇远，往往被当做中远距离的狙击武器使用。

M84 Marksman Carbine

一把带有瞄准镜和消音器的狙击枪，本身还非常划时代地使用了模组化结构，能够被拆分携带，适合潜入目的地暗杀或是保护重要人物。





'Three Crown' Coach Gun

拥有三个枪管的霰弹枪，能够同时发射弹药，覆盖范围宽广得几乎能充斥整个屏幕，是近距离战斗中的利器。

C-78 Autoloading Pistol

标准配置的手枪，拥有非常均衡的射速和精准度，在对抗人类敌人时表现非常理想，但是因为爆发力不足，对付半兽人时效果并不好。

文 实习编辑 祁门红茶 美编 心の永恒

在2010年的时候，《异度》系列”在Wii上推出了系列的续作《异度之刃》。宏伟的世界观、庞大的游戏场景和爽快的战斗系统使得该作无论是在媒体还是玩家中都取得了相当高的评价。5年过去了，系列最新作《异度之刃 X》将于今年4月29日在Wii U和各位玩家见面，玩家将能再次和同伴一起在外星球上展开新的冒险。

异度之刃 X	Nintendo	角色扮演
Wii U Xenoblade X		

世界观

公元2054年7月，地球被卷入了和不明异星文化的战斗之中。在节节败退之后，地球政府决定利用移民船撤离地球，然而真正逃出来的移民船却只有“白鲸”而已。

从那之后两年过去，“白鲸”终究还是被追击部队追上了。虽然在军队和某个英雄的英勇战斗下敌人被击退了，但“白鲸”最后还是坠落在了一个未知星球上。

然后，两个月过去了

这回的主人公：你

在本作中，玩家将可以使用自己创造的自定义主角进行游戏。玩家将可以设定主角的性别、外貌、发型乃至于纹身和配音，从而创造出一个独一无二的自己的分身，这无疑大大增强了玩家在游戏中的代入感。

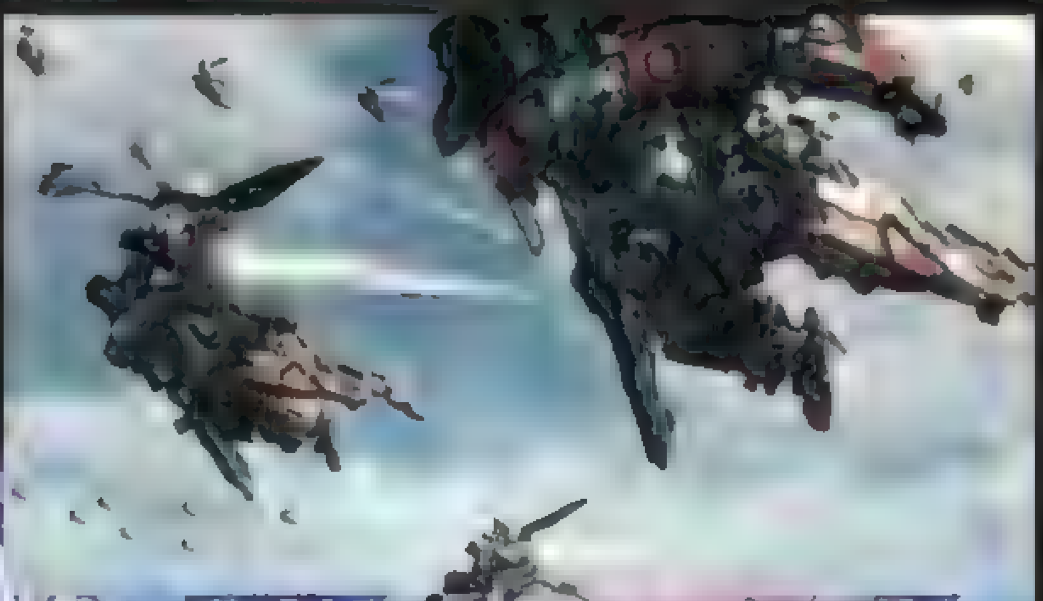
©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT

充满未知的冒险之旅

据制作组称，本作的地图将会是前作的五倍大小，且能见之处皆可探索。由于主机机能变强使得画面得到了进化，生机勃勃的自然景观也能以更真实的姿态展现给玩家。理所当然地，庞大的野外生物也给玩家带来了更大的震撼感，而在击倒这些庞然大物后带来的成就感也成倍增加。

更大更强更快

在本作中，玩家还可以使用名为“DOLL”的机体和敌人作战，其强大的机动性也能让玩家的探索更有效率。从开发商公布的演示可以看出，强大的攻击力和帅气的外表将会让“DOLL”变成玩家面对庞大敌人战斗时的不二之选。

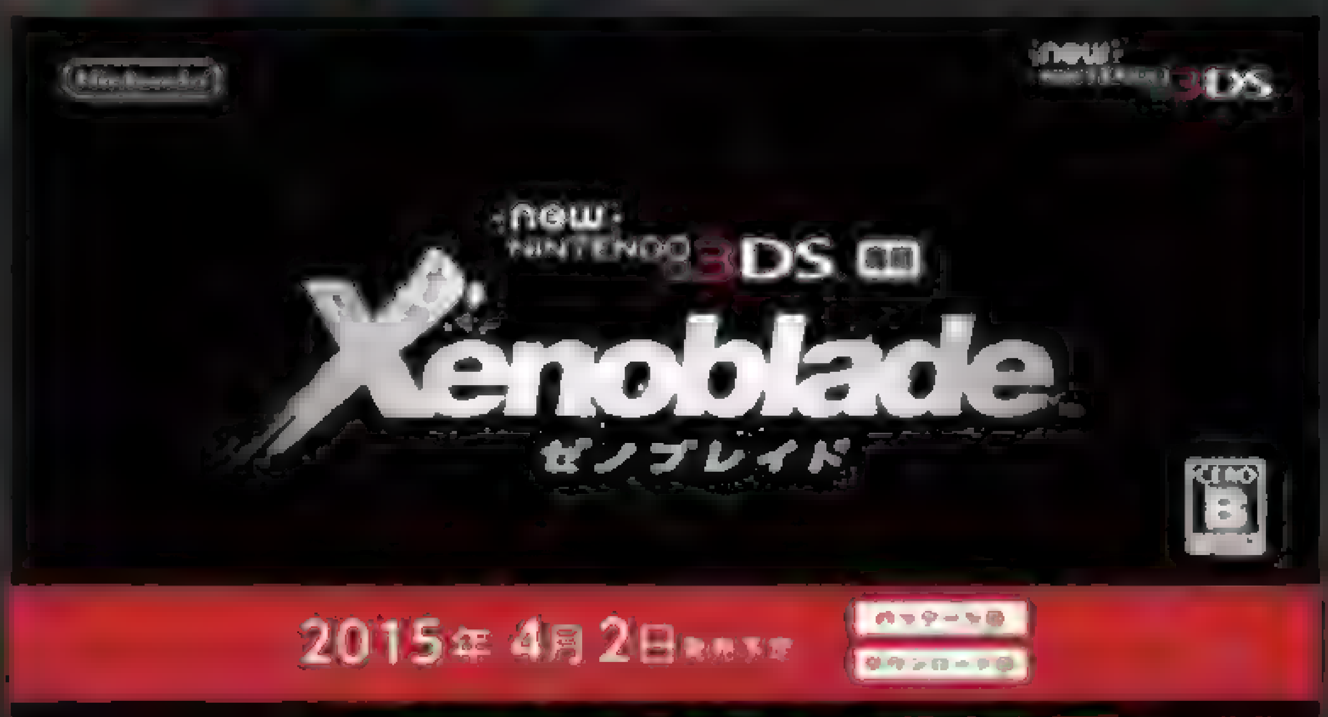


值得信赖的同伴们

琳
CV：伊濑茉莉也
“BLADE”成员之一，擅长机械学，也是“DOLL”的发明者。

艾尔玛
CV：桑岛法子
民间军事组织“BLADE”的领导者，沉着冷静的她时刻受到队员的尊敬。本作故事就是由她救出主角而展开。

伊莉娜
CV：高森奈绪
同属“BLADE”，憧憬着艾尔玛，个性和外表不符，实际上是个很粗枝大叶的人。



CHECK! 异度之刃 登陆掌机！

在公布本作发售日的同时，任天堂还同时公布了《异度之刃》将会登陆掌机平台。日版将会于今年4月2日发售，对应机种为N3DS。

文 乙太 美编 anubis

距离《死或生5最终版》发售只有一小段时间了，相信系列的许多粉丝们已经开始跃跃欲试了吧。而在发售之前，Team Ninja 还为我们公开了即将在本作中登场的两位新角色，其中学园偶像风的少女格斗家穗花更是引发了众多粉丝的关注。本次前线将是本作发售前的最终报道，同时也会带来两名新角色的详细介绍，让我们一起来看看吧。

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

死或生5 最终版	Koei Tecmo	格斗
多机种	Dead or Alive 5 Last Round	日版
	2015年2月19日 本地1~2人 在线2人 对应年龄 17岁以上	
	售价为PS4/XOne：6000日元、PS3/X360：5143日元	

极具魅力的全新角色参戰！

■穗花在战败时的姿态也十分可爱。

绝对神秘的学园少女

穗花 HONOKA

CV：野中蓝

国籍：日本	性别：女性
流派：穗花流	年龄：18岁
生日：3月24日	血型：AB型
职业：学生	喜欢的东西：生奶油
身高·体重：150cm/45kg	
三围：B99/W58/H91	
兴趣：观看职业摔跤比赛、观赏格斗电影、泡澡	

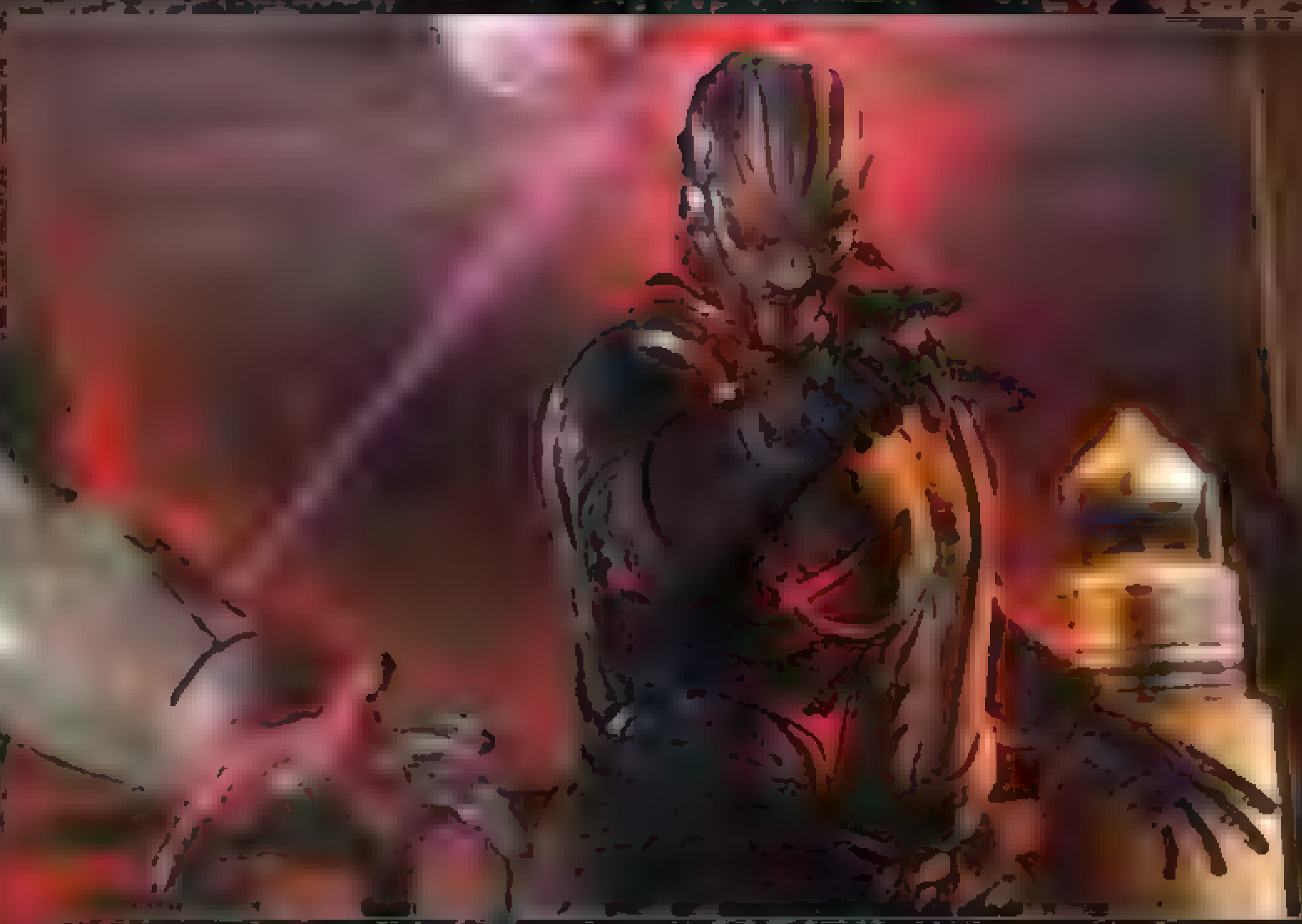
相信穗花可爱的单马尾造型，以及令人惊叹的胸围，早就吸引了不少绅士的目光。不过她除了拥有可爱的外表之外，也是一名出色的格斗家。从小由温柔的奶奶抚养大的穗花，是一个温柔体贴的女孩子。不过比较特别的是，穗花喜欢观看其他人使用各种格斗技巧，而她最拿手的特技，便是可以对任何的格斗技巧过目不忘，不过她至今仍将这个秘密藏在心里，并没有告诉其他任何人。

格斗类型

■与雷道组队时，可以使用强力的“TAG技”重创对手。

■在对阵来自中国的雷芳时，穗花同样可以使用中国拳法应战。

由穗花自己命名的格斗流派“穗花流”，是她将多种格斗流派中自己喜欢的招式混合在一起后形成的自创流派。不过虽然她可以连贯地使用多种不同类型的格斗技巧，但是由于自身拥有的只是普通少女的体格，所以各个招式的威力以及距离都与原版有所差异。值得一提的是，穗花还可以运用某种不可思议的力量来摆出“必杀姿态”，在抵挡来自对手攻击的同时给予其重创。



复苏的杀戮狂魔

在《死或生》初代中作为最终BOSS登场的雷道，将以全新的形态参战本作。雷道原本已经在第一届“DEAD OR ALIVE”大会决胜战的爆炸中死去，但其已经被破坏的肉体却被掌握DOATEC实权的多诺万博士所回收。在此之后，博士将雷道的身体进行了机械化改造，使其得以复活。当然这样的改造也有副作用，雷道失去了所有的记忆，仅仅依靠着求胜的本能而不断进行着杀戮。

国籍：日本	性别：男性
流派：雾幻天神流·改	年龄：机密
生日：机密	血型：机密
身高 体重：机密	三围：机密
职业：机密	喜欢的东西：机密
兴趣：机密	

格斗类型

作为绫音生父的雷道与霞师出同门，所以格斗流派自然也是以雾幻天神流为基础。不过一心求胜的雷道当然不会将自己局限于一种流派，他还偷偷学习了其他流派的招式，并将这些招式运用到战斗之中。与同流派的霞相比，雷道更擅长借助强壮的身体，以更充满力量的方式进行战斗。当然除了其他流派的招式以外，雷道还会使用例如“天崩轰雷冲”、“裂空迅雷杀”等独创的奥义。

雷道

RAIDOU

CV：稻田徹

■与疾风在“危险地带”中的对决，雷道是否会再次葬身于此呢？

■雷道可以从空中使用“裂空阵风杀”，对处于下落中的敌人进行追击。

福利满满的初回封入特典

购买本作PS4版、PS3版或XOne版的初回限定版的玩家，将可以获得丰厚的初回特典。这些特典不仅包括了玛莉、穗花、霞以及女天狗的特殊泳装，还将收录霞、绫音、疾风以及隼龙的特殊忍者服套装，更有大量其他角色的新服装与新发型等着大家。如果你是《死或生》系列”真饭的话，那就不要犹豫了，赶紧预订本作吧。

系列十周年纪念作品！次世代首次华丽演出！

战国BASARA4 皇	Capcom	动作
多机种 战国BASARA4 皇		日版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄 未定
售价为PS4/PS3：未定		

不知不觉《战国 BASARA》系列已走过十个年头。作为系列十周年纪念作品的最新作《战国 BASARA4 皇》是登陆次世代主机的首作，本作在继承系列恶搞喧哗风格和战斗爽快的基础上增添了新武将和新系统，那就让我们看看系列在次世代的首次华丽演出到底会是怎么样的吧。

天政奉还 “战国创世”始作俑者 紫色三倍速的男人

室町幕府曾经的王者，觉得只要有才能，不论谁都可以夺取天下。认为当今日本已失去活力，为了让人们再次燃起热情，把将军职位归还并使时代恢复到零的状态，“战国创世”的始作俑者。他使用的武器是刀、枪、弓三合一的特殊武器“笏”。顺便一提，他的 CV 池田秀一就是夏亚的配音，不愧是注定三倍速的男人啊。

▲发动技能后竟然出现了一个转盘！？停到金色区域会发生什么好事吗？

足利义辉

CV：池田秀一

▲紫色有角三倍速！

Production I.G × Capcom

本作的所有过场动画包括片头动画都会由制作过剧场版《战国 BASARA-The Last Party-》的 Production I.G 来进行制作，动画的质量值得期待。

©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED

双重人格茶人登场 不来一杯吗

系列首次登场武将之一，曾担任丰臣军的茶人，看似和战场无缘的他能读取他人思想，由于被怀疑暗杀丰臣秀吉未遂而被追捕中。双重人格的他同时拥有讨厌争斗和好战两个截然不同的人格，这也使得他有两个截然不同的战斗风格，技能也会随着人格变化而变化。话说回来，在战场上喝茶真的没关系吗？

◀茶人怎能不喝茶？即使在战场上我也要喝给你看！

侘美寂美

千利休

CV：樱井孝宏

◀相比另一人格，散发的好战人格战斗风格明显更加豪放。

战国史上最强女王 凡人们快给妾身下跪

爱染艳花

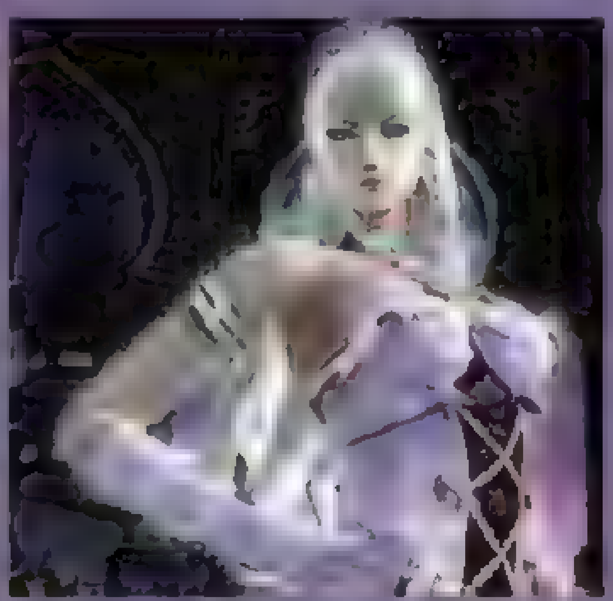
京极玛利亚

CV：泽城美雪

浅井长政的姐姐，对于自己的外表有着绝对自信，认为自身就是世界最有价值的东西，并会以自己为标准来评价对方，实际上她也拥有着能够迷惑敌军将领的美貌。本作中她将会使用布作为武器，抽打和捆绑是她的主要攻击方式……不过对于女王而言，大概也没有比这更适合的攻击方式了吧。

新系统：合战轮盘

在本作中，玩家只要在战场上满足相应条件就会出现轮盘，通过转动轮盘玩家可以换得天赏硬币，通过积累天赏硬币，玩家可以换取各种丰厚奖品，奖品种类从角色服装到角色的固有技应有尽有，总数高达167种！



DLC？必须的！

据官方称，本作的DLC将会和6个不同的游戏联动，战国武将们将有机会穿上其他游戏角色的服装走上战场，官方公布的第一个就是不久前发售的《热情传说》。不过看着伊达政宗和石田三成的新服装，出乎意料地没有什么违和感呢……

Bloodborne

文 秋沙雨 美编 anubis

自从在去年E3公布以来，《血源诅咒》就受到了来自全世界玩家的关注。在2014年12月6日·7日的PlayStation Experience上，来自From Software的本作导演宫崎英高为全世界的PS玩家演示了本作的新要素“圣杯迷宫”。在本期前线里除了为各位介绍圣杯迷宫的特点之外，还将为各位揭露将在圣杯迷宫里登场的全新敌人

血源诅咒	SCE	动作角色扮演
PS4 Bloodborne		日版
2015年3月26日	本地1人 网战人数未定	对应年龄 未定
售价为6372日元		

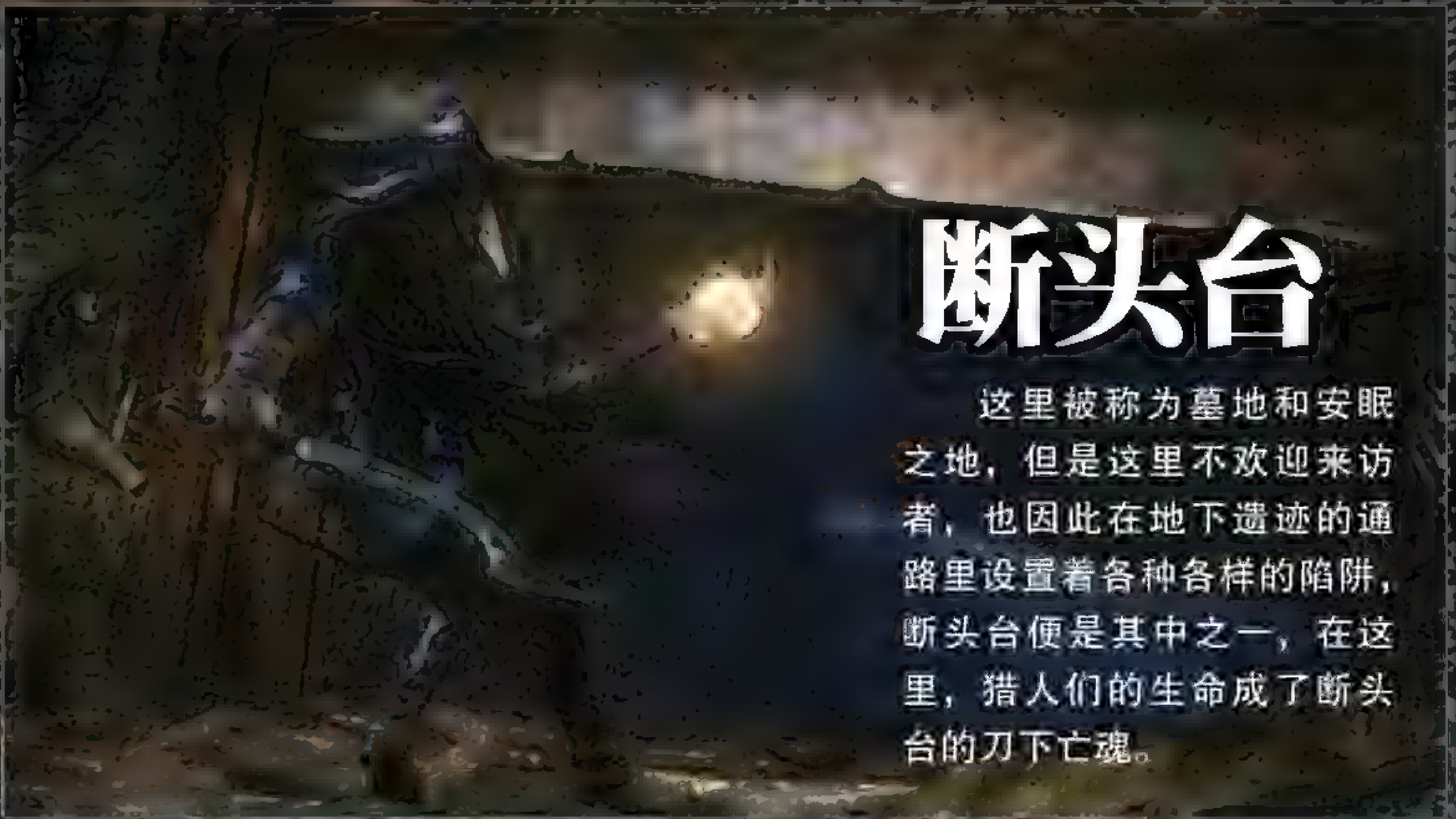
随机生成的“圣杯迷宫”

新公开的“圣杯迷宫”是一座随机生成的迷宫，这也是本作唯一一个可以随机生成的迷宫，本作的其他场景都是固定的，唯有圣杯迷宫是可以随机生成的。玩家需要将指定的素材放入圣杯之中举行仪式，才能够开启圣杯迷宫，部分随机生成的圣杯迷宫难度要比游戏本篇里的迷宫更大，不过圣杯迷宫对应网战，各位玩家可以邀请好友们一起来攻略这个趣味性十足的迷宫。

圣杯迷宫分为上中下三个部分，在本期前线将为各位介绍“断头台”、“大厅”和“脂沼”这三个地图。

大厅

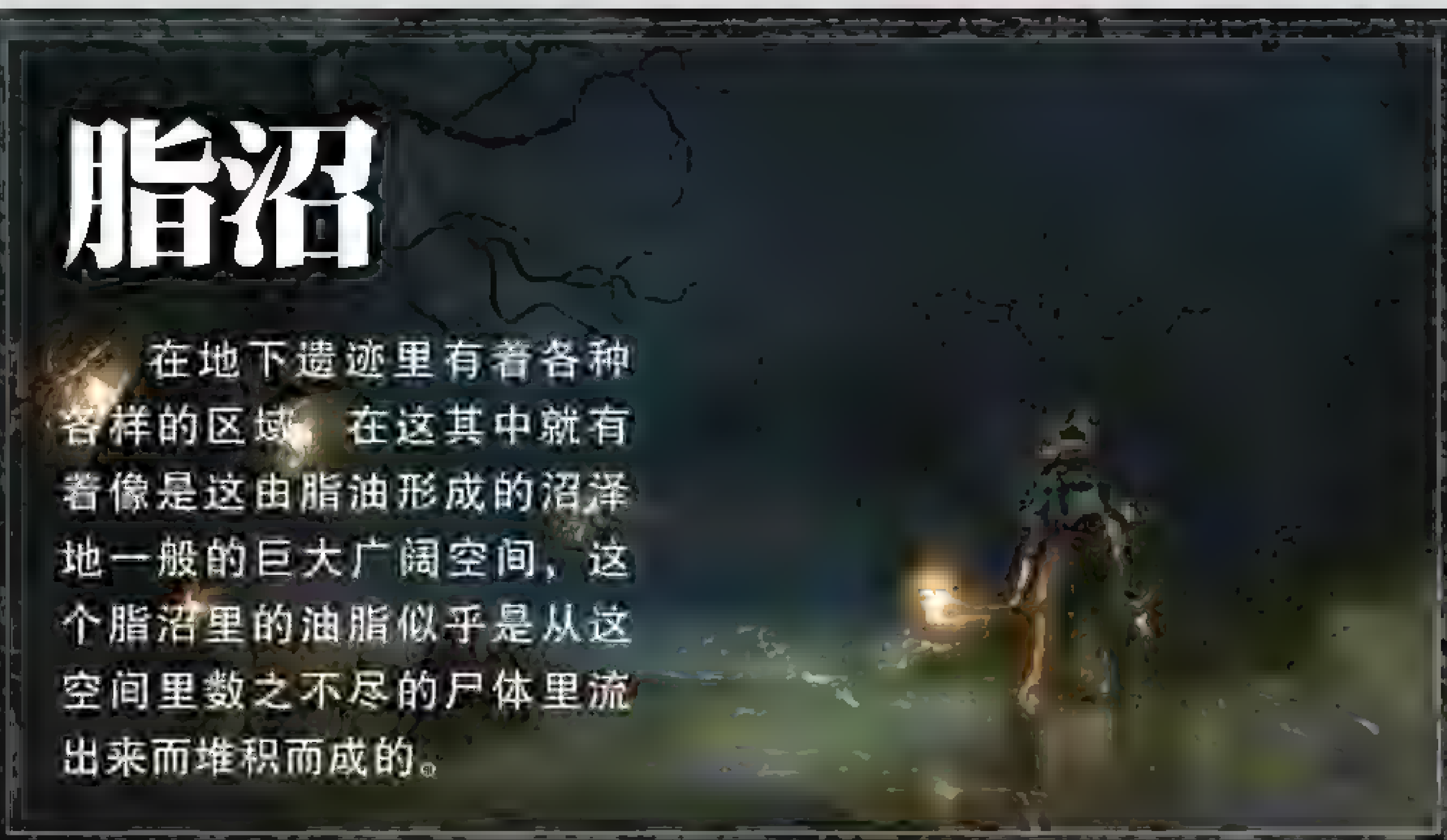
在圣杯迷宫里还有着如同这个大厅一般的哥特风或者维多利亚时代风格的场景，广阔的纵向空间是这类场景的最大特点。



断头台

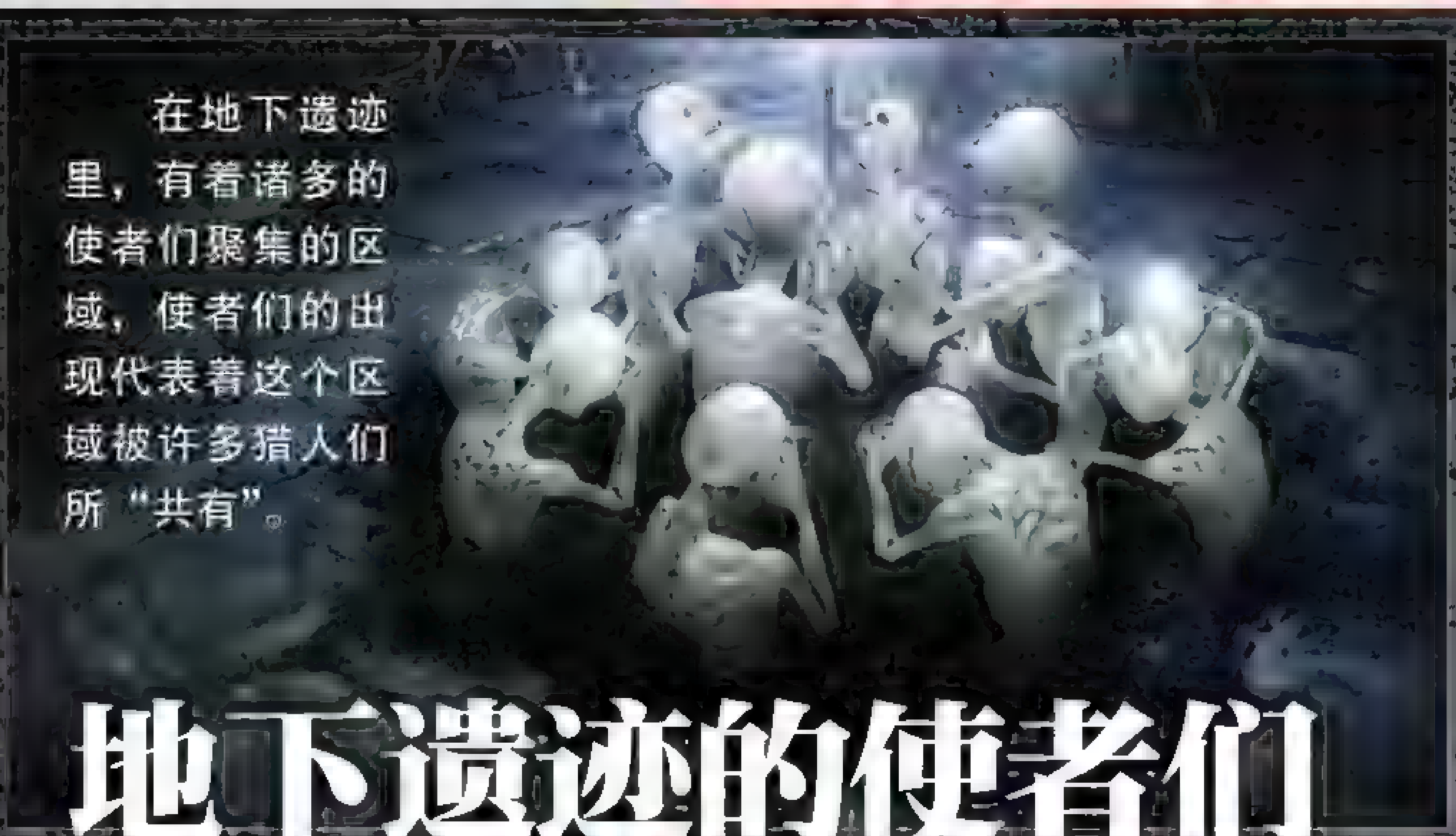
这里被称为墓地和安眠之地，但是这里不欢迎来访者，也因此在地下遗迹的通路里设置着各种各样的陷阱，断头台便是其中之一，在这里，猎人们的生命成了断头台的刀下亡魂。

©Sony Computer Entertainment Inc. Developed by



脂沼

在地下遗迹里有着各种各样的区域，在这其中就有着像是这由脂油形成的沼泽地一般的巨大广阔空间，这个脂沼里的油脂似乎是从这空间里数之不尽的尸体里流出来而堆积而成的。



在地下遗迹里，有着诸多的使者们聚集的区域，使者们的出现代表着这个区域被许多猎人们所“共有”。

地下遗迹的使者们

潜伏于圣杯迷宫之中的敌人

旧主的番犬

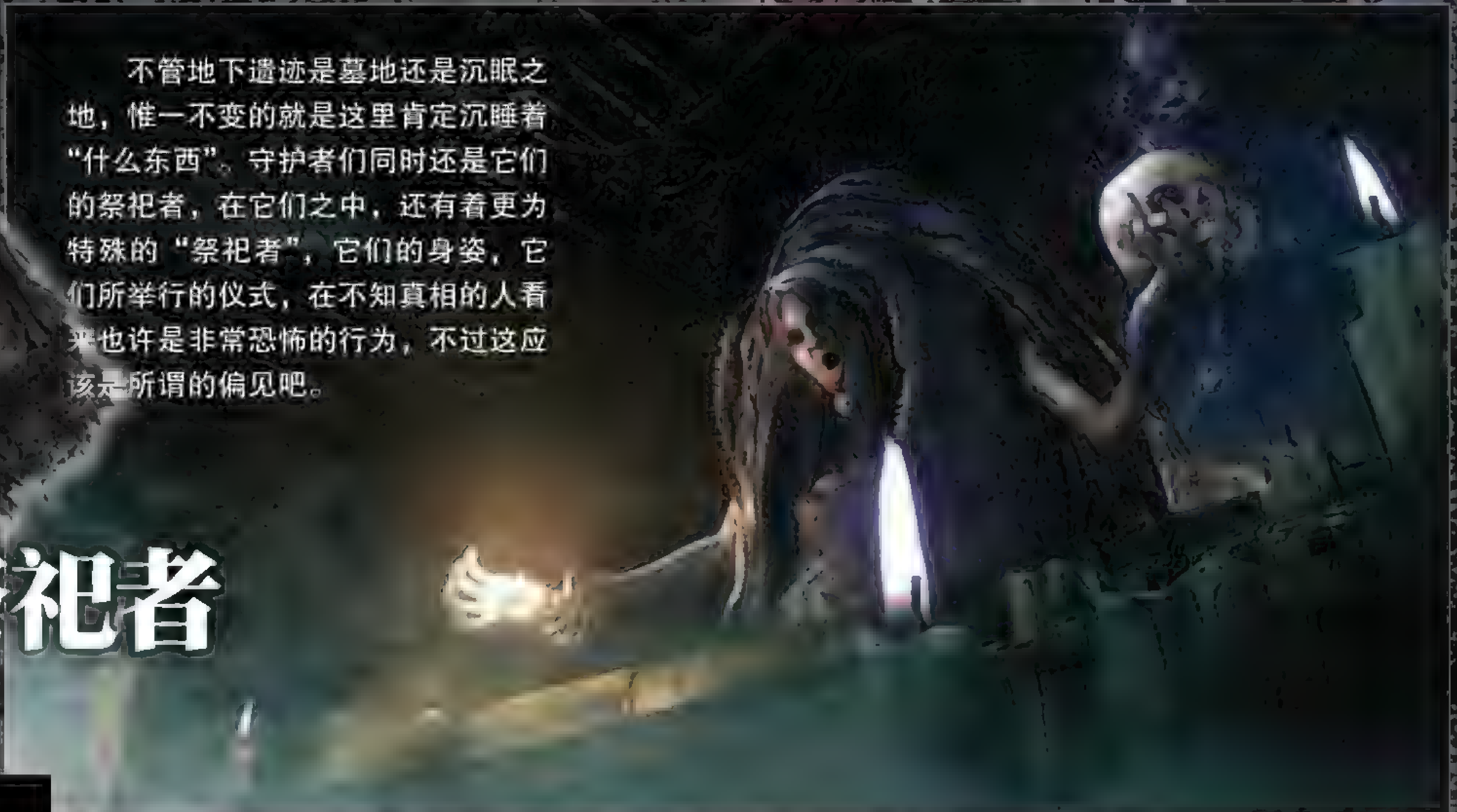
以火焰缠身来守护遗迹的守卫者

这是守护着地下遗迹的巨大番犬，它们拥有着被浓厚的火焰包裹着的如同腐朽的化石般的身体，有传言说，番犬是沉睡在遗迹里的“非人”之物们留在现世的特别守卫，它为了尽到自己的职责而让熊熊火焰一直燃烧着自己的身体。它们在这座遗迹里，算得上是最古老的存在。

在古都亚纳姆的地下有着层层相叠的地下遗迹，这里是“非人”之物的墓所，也是它们的沉眠之地。徘徊的守护者们在这里守护着这片静寂。它们出生于地底并栖息于此，以死肉和血为食的它们冰冷而阴湿，没有受到过光照的皮肤呈现出青白色，退化了的眼球深陷在又黑又大的眼窝之中。

遗迹的守护者

守护着遗迹宁静的蓝白色护卫



不管地下遗迹是墓地还是沉眠之地，惟一不变的就是这里肯定沉睡着“什么东西”。守护者们同时还是它们的祭祀者，在它们之中，还有着更为特殊的“祭祀者”，它们的身姿，它们所举行的仪式，在不知真相的人看来也许是非常恐怖的行为，不过这应该是所谓的偏见吧。

守护者的祭祀者

护卫的随从

追加初回特典

本作的初回限定版除了附送特别画册与迷你原声音乐集之外，在近期还追加了新的特典内容，一个是能够用来编辑本作的非在线要素“使者”的道具“破旧先端”，另一个则是PS4的主题。

文 川蓝 美编 心の永恒

作为“《黑道圣徒》系列”的最新作品，《黑道圣徒 冲出地狱》这个独立扩展包显得很没有诚意，游戏整体框架基本照搬《黑道圣徒 4》，就连魔法系统的几乎是拿来就用。严格来说游戏并没有主线，只有支线任务强行拼凑流程，最后再以一场 BOSS 战草草收场。总的来说本作作为一个 DLC 尚算及格，但要以独立作品的眼光来看待的话，本作只能算是一个平庸之作。

黑道圣徒 冲出地狱	Deep Silver	动作冒险
多机种	Saints Row: Gat Out of Hell	美版
	2015年1月20日 本地1人 在线2人 对应玩家年龄 17岁以上	
	PS3/PS4/X360/XOne版售价为20美元	

系统简述

操作列表

角色操作

PS4/PS3	X360/XOne	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角调整
× 键	A 键	跳跃 / 展翅
○键	B 键	打开武器轮盘
□键	X 键	换弹 / 空中减速
△键	Y 键	动作键 / 空中翻转
L1 键	LB 键	奔跑 / 空中冲刺 / 飞行
L2 键	LT 键	瞄准 / 次要攻击 / 空中悬停
R1 键	RB 键	使用魔法
R2 键	RT 键	射击 / 主要攻击
十字键↑	十字键↑	选择召唤魔法
十字键←	十字键←	选择冲击波魔法
十字键↓	十字键↓	选择焰火魔法
十字键→	十字键→	选择践踏魔法
R3 键	RS 键	近战攻击
触控板 /Select 键	Back 键 /View 键	游戏菜单
Option 键 /Start 键	Start 键 /Menu 键	系统菜单

© 2014 by Koch Media GmbH

驾驶操作

PS4/PS3	X360/XOne	作用
左摇杆	左摇杆	方向移动
右摇杆	右摇杆	视角调整
× 键	A 键	漂移
○键	B 键	打开武器轮盘
□键	X 键	倒后镜
△键	Y 键	动作键
L1 键	LB 键	射击
L2 键	LT 键	刹车
R1 键	RB 键	射击
R2 键	RT 键	加速
R3 键	RS 键	喇叭
触控板 /Select 键	Back 键 /View 键	游戏菜单
Option 键 /Start 键	Start 键 /Menu 键	系统菜单

飞行移动

飞行移动是本作在系列中的创新元素，在剧情中获得飞行能力后，在空中按住 LB 键 /L1 键即可进行滑翔飞行，由于是滑翔飞行，因此在向上爬升时速度会减慢，而在向下俯冲时则会加速，在飞行的过程中可以通过按 A 键的展翅来再次获得飞行速度，通过升级可以增加单次腾空后展翅的次数，以及每次展翅提供的速度等。由于本作的地图相对较小，因此飞行作为移动手段还是相当实用的。

魔法系统

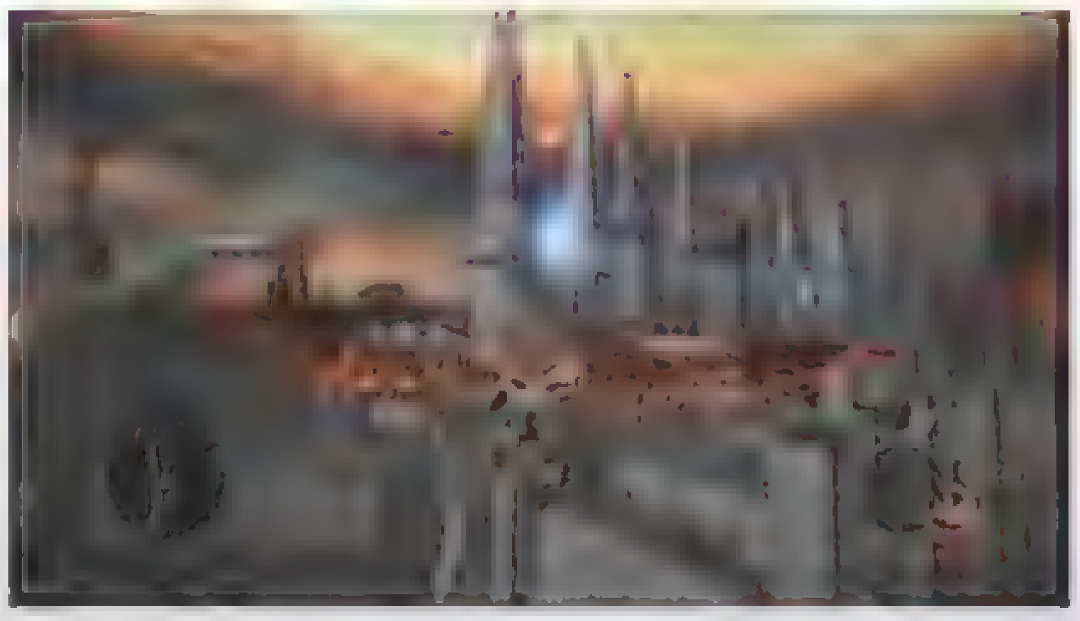
在完成游戏初期的几个支线任务后就能习得本作的所有魔法，本作的魔法系统几乎是原封不动地照搬 4 代，虽然魔法在使用上与 4 代有一定差异，但仍然有与前作雷同的感觉，惟一的创新之处就是加入了飞行移动这一要素。与前作一样，地图上多达 940 个的光球收集就是升级各种魔法能力的货币，因此收集光球显得很有必要。在升级方面，比较重要的是加快魔法冷却速度的“Recharge”，

以及增加该魔法伤害的“Damage”。另外，魔法除了原始的状态外，还可以通过完成支线任务“元素改造（Alter）”来获得各个魔法的新的元素，使得魔法的效果变得不同。

地图元素

虽然本作的舞台设定在了地狱，但实际上这个地狱就是一个微缩版的Steelport，老玩家在这个地狱中很容易找到系列以往作品地图建模的影子，而各种地图元素一直是“《黑道圣徒》系列”的精髓，下面就为各位介绍各种收集以及支线任务。

收集



游戏的收集一共有4种，第一种是角色传记（Commentary）60个，这种收集只要靠近该处的望远镜并将镜头转向黄色的目标即可完成收集。第二种是语音记录（Audio Tome）64个，这种收集在地图上显示为一本书，上前即可收集。第三种是基于支线任务神秘宝箱（Chest）而衍生的收集Glyph，总数一共有15个。最后一种收集是光球收集（Soul Cluster），这种收集多达940个，而本作的光球收集分为两种，一种是直接可以取得的蓝色光球，一种是泛紫光的光球，在触碰后会出现一条紫色光球路径，玩家需要在限定时间内取得这几个紫色光球才算作成功收集。

以上4种收集都与成就/奖杯相关，但除了光球收集能用于升级强化魔法外，其余几种收集并不会对游戏带来实质性的变化。虽然收集品有很多，不过各位也不用担心，在角色等级到达15级后可以通过升级角色能力“Collectible Finder”即可将所有收集品显示在地图之上。

碰瓷（Torment Fraud）

“《黑道圣徒》系列”的经典支线任务，玩家将扮演一名地狱幽魂，通过按下LT、RT键/L2、R2键主动摔倒，或是主动被车撞击来提高分数，要获得金牌的关键在于被撞击后的长距离飞行，以及被撞飞后再次触碰其他车辆进行连锁来获得加倍的高分，总的来说是一个简单且有趣的支线任务。

破坏（Mayhem）

破坏同样是一种系列经典支线任务，正如任务名所示，玩家需要做的就是在地图中肆意破坏来获得高分，金牌评价的关键是在限定时间内保持连锁就能获得更高的分数，连击数越高获得的分数加成也会越多。

地狱竞速（Hellblazing）

这是本作新增的支线任务，但实际上它与前作中的定点冲刺比较类似，只是操作形式从冲刺改为了飞行。在任务中玩家需要在限定时间内穿过所有检查点来完成任务，在飞行的过程中可以获得2种光球道具，绿色光球可以补充飞行所消耗的耐力，白色光球则恢复一次展翅飞行的机会，只要多尝试找到路线的窍门就能最终获得金牌评价。

救赎（Salvation）

救赎同样是基于飞行能力而新增的支线任务，在这种任务中，玩家需要控制角色分别将落下地狱的灵魂以及即将升上天堂的灵魂都回收，落下地狱的灵魂以蓝色标记表示，回收后可以恢复1次展翅飞行的机会，升上天堂的灵魂则需要按RB键/R1键发出冲击波破坏其保护方可回收，回收后可以恢复所有耐力。而事实上，要获得高分只需要遵循就近原则，无需过于纠结回收哪一种灵魂。

生存（Survival）

简单粗暴的支线任务，在激活任务后场景中会出现来袭的敌人，只要完成一定数量的杀敌指标即可完成。

回收设施（Extraction Facility）

这是一种类似占点玩法的支线任务，在开始任务后设施内会有3个目标占领点，只要将该点周围的敌人清理掉并站到点上就能开始占领。但是，在完成一点的占领后，敌人有可能重新将该点占领回来，只有在同时占领所有3点后才算作完成任务。

神秘宝箱（Chest）

与其说这是一个支线，不如说这是一个收集的奖励，在地图上玩家会找到名为Glyph的收集，他们是标记在一些墙壁上的金色涂鸦，每当接近这些收集，屏幕上就会显示“Glyph Nearby”的字样。每完成3个这样的收集，就能开启一个这样的宝箱获得金钱以及经验的奖励，这些宝箱一共有5个。

集结之地（Marshalling Ground）

集结之地实际上就是开启地图传送门的支线任务，在到达目标地点后，首先需要将场景中的几块召唤石激活，在激活期间需要保证将附近的敌人扫清以免受到骚扰。在两块召唤石全数激活后，一头巨型的怪物Arch Duke会从天而降，将其杀死后就能完成任务，同时开启此处的传送门，在传送门与传送门之间可以进行快速移动。

灵魂典当（Pledge rush）

灵魂典当的玩法相当简单，就是利用手上的近战武器将敌人朝得分圈的方向挥去，只要分数足够就能完成任务。

TIPS | 金钱（Wage）主要用于购买武器以及升级角色的能力，魔法升级则需要收集光球(Cluster）。

元素改造（Alter）

元素改造是玩家获得魔法新元素的途径，只要在祭坛模样的位置施放相应的魔法，就能激活这个魔法的新元素，随后玩家只要杀死一定数量的敌人来完成这个任务，最后回到祭坛上完成任务就能正式获得这种新元素。

原罪武器

游戏中的 7 种武器类型均有一个隐藏的、对应圣经原罪的武器，这些武器相比普通武器要强出不少，而且这些武器也与成就 / 奖杯相关，下面是所有原罪武器的获得方法。

名称	类型	获得方法
Uriels Edge	Melee	完成所有集结之地（Marshalling Ground）任务。
Gallows Dodger	Pistol	在游戏过程中，玩家会在地图上看到带有特殊红色标记的敌人，这种敌人外貌与普通的路人恶魔相差无几，不同的是它们头戴紫色头巾，只要累计杀死这种敌人 7 次就能自动获得。
Diamond Sting	SMG	获得方式最简单的原罪武器，游戏初期就能在武器贩卖机处买到，价格为 10 万。
Boom Chicka	Shotgun	开启全部 5 个神秘宝箱支线任务。
Armchair A Geddon	Rifle	这个原罪武器可以在地图西北部的一处房顶上找到，在角色等级到达 15 后升级能力“Collectible Finder”后会显示在地图上。
Ark of the Covenant	Explosive	取得难度最高的原罪武器，其要求玩家不断在城市中引发骚乱，让屏幕左下角的环状通缉槽涨满，并将出现的巨型怪物 Archduke 击倒，如此反复数次，直到让通缉槽涨满后 Archduke 不再出现，取而代之的是地图上会出现一个 Genkai 教授（粉红色的猫人），将其击倒就能获得这把武器。
Last Supper	Special	在角色等级到达 15 后升级能力“Collectible Finder”后，地图上会出现 3 处马桶模样的图标，依次对其进行调查即可获得。

原罪武器

Welcome to the Hell

剧情

在 4 代的故事结束后，这一天一众圣徒们为其中一位成员 Kinzie 庆生，在 Matt 的提议下，众人决定玩一种通灵桌游取乐，但当众人为总统（前作中玩家本身）预测他的婚姻时，却弹出了“Jezebel”这个单词，随即总统被传送门卷走，为了拯救老大，系列的老面孔 Johnny 以及 Kinzie 决定主动打开传送门进入地狱。进入地狱后，两人发现系列作品中早已死去的反派组织 Ultor 头目 Dane 在地狱中混得风生水起，因此决定去找他一探究竟。

流程

进入地狱后，在路上随便抢来一辆车，然后打开菜单地图，再标记 Ultor 图标的地点前往就能找到 Dane。

剧情

从现在于地狱经商的 Dane 口中得知，老大原来被地狱的掌舵人撒旦捉走了，原因是他将被迫与撒旦的女儿成婚，而他希望借圣徒之手除掉撒旦，这样他就可以在地狱中更加顺风顺水，虽然 Dane 并非什么好人，但为了救出老大只能与其合作，而两人从 Dane 手中也获得了能在地狱施展飞行能力的圣物。

流程

剧情过后会马上进入教学关，首先将面前 4 个光球全部收集，然后打开菜单的 ARCANE 一栏，将 Super Sprint 以及 Flight 两个能力都习得，然后就会获得按 LB 键 /L1 键快速奔跑以及长按 A 键 /× 键蓄力跳跃的能力，接下来需要在这个教学关中熟悉一些移动操作，比如连点 A 键 /× 键蹬壁向上，空中按 LB 键 /L1 键张开翅膀滑翔等，熟悉以上操作后，接下来只需要跟随目标指示来到相应的平台即可。

注意

在剧情中 Dane 表示，要想引起撒旦的注意，就必须在地狱掀起一定的骚动，这个骚动说白了就是多完成地图支线任务以及多杀怪物，也就是说几乎在游戏中的一切行动都能使游戏菜单内左上角的进度槽累计，而累计到一定程度即可触发新的剧情点，但如何去累计游戏并没有强制要求，也就是说玩家完全可以按照自己的玩法去累计这个进度槽。笔者的建议的路线是完成获得四种特殊能力的任务 Charge Halo 以及依次完成忠诚系列任务（Loyalty-XXX）的方式累计，这些的忠诚任务其实就是由一系列的支线任务组成，让玩家能够了解游戏中各种支线任务的玩法，而且这些任务设计顺序比较合理，比漫无目的地在地图上瞎逛来累计要科学不少。

TIPS 通过武器之间的切换可以实现瞬间换弹。

Charge Halo

剧情

为了更好地对抗撒旦，接下来玩家需要从地狱的各个势力获得协助，而 Charge Halo 这个任务有 4 个分支，每完成一个分支玩家都能获得一种特殊能力，每获得一种特殊能力后都可以在面前的训练关中了解能力的使用方法。而在开始接下来的任务前，玩家不妨到地图上的子弹标记图标处寻找贩卖机买一些武器，以更好地对付敌人。

Collect the Summon Power

流程

来到地图标记的船只上激活任务后，发现著名海盗黑胡子正高呼弃船，原来他的船只受到了小恶魔的袭击，玩家接下来的任务就是协助他清理所有小恶魔。这里的敌人主要有两种，一种是到处乱跑并喜欢缠绕在玩家身上的小恶魔，另外一种就是不断对船体进行切割的敌人，在这里要优先处理切割船体的敌人，因为一旦船的体力被耗尽，任务就会失败。期间黑胡子会送给玩家一把近战武器，这个近战武器除了 L2 键 /LT 键的挥击外，还能按下 R2 键 /RT 键进行蓄力进行范围攻击。

全灭敌人后，黑胡子会赠予玩家召唤小恶魔的能力 Summon，这个能力可以召唤小恶魔缠绕敌人并对其造成伤害。

剧情

自从 4 代的地球大爆炸后，无论是天堂还是地狱都受到了巨大的影响，特别是地狱进入了一个纸醉金迷的新纪元，而黑胡子因抢掠税金一直都是地狱掌舵人撒旦的眼中钉，他与 Johnny 达成了合作关系，以战略意见换取金钱，这对于只关心于杀戮的 Johnny 来说就是双赢的局面。

Collect the Stomp Power

流程

来到地图北部的夜总会触发任务，可以发现大文豪莎士比亚在地狱居然成为了一个打碟的 DJ，而他正用歌曲引来了大批的恶魔。玩家在这里的任务，就是杀死所有来袭的敌人，在这里出现的敌人分为地面敌人以及空中飞行的敌人，但都十分好对付，后期会出现一名带有防护罩的敌人，但只要玩家手上有高伤害的武器，一下就能将其的护盾击溃。

战斗结束后，莎士比亚会赠予玩家践踏的能力 Stomp，这个能力可以通过砸地来震飞敌人造成伤害。

剧情

大文豪莎士比亚在死后找到了另外一种生存之道，那就是成为了撒旦的间谍大师，期间他为撒旦可以说是坏事做尽，但他却爱上了撒旦的女儿 Jezebel 并为他的吟唱诗歌，而此举却遭到了撒旦的否定并将他从手下驱逐，但撒旦显然小看了莎士比亚，莎士比亚在离开撒旦手下后，与他的跟随者成立了组织“The Tragedies”，等待着向撒旦报仇的时机，而与 Johnny 的相遇，正是这场复仇开始的号角。

Collect the Aura Power

流程

第三个需要帮助的对象是历史上有名的暴君弗拉德四世，他被囚禁在一所像托儿所模样的建筑内，而且被不断循环的洗脑音乐所催眠，触发任务后，首先将面前的弗拉德救起，这样他会与玩家一同对抗场景中的敌人，全灭所有敌人后，进入 DJ 房内将播放音乐的 DJ 杀死，再将音乐停下后即可完成任务。

从弗拉德身上可以学会令全身套上光环的能力 Aura，在激活后接触敌人就能对其造成伤害。

剧情

虽然弗拉德生前是一名暴君，但无碍他作为一个信守承诺之人，由于 Johnny 帮助了他，作为回报他也将加入对付撒旦的大军当中。

Collect the Blast Power

流程

最后需要帮助的人是 3 代中被玩家杀死的双胞胎姐妹 Kiki 以及 Viola，来到一所车库找到她们后，随即会受到恶魔的袭击，在这场战斗中除了普通的恶魔外，还有手持榴弹发射器的敌人以及横冲直撞的巨型恶魔，但由于有移动灵活的翅膀，因此要躲避她们的攻击并不算难，击倒它们也只是时间问题，另外用枪械瞄准头部射击能给予更高的伤害。

全灭敌人后获得发射冲击波的能力 Blast，使用后可以发出一股冲击波攻击敌人。

剧情

Kiki 与 Viola 在地狱中重聚后，他们马上就开展她们最擅长的手艺——经商，但是她们的生意显然触动了地狱既有阶层的利益，因此受到了恶魔们的追杀，在遇到 Johnny 后，两人也明智地选择了加入复仇大军之中。

TIPS 游戏中有数种难度的设定，遇到卡关的情况不妨在游戏菜单的Difficult中更改为Casual难度，实际上Casual难度也不会对游戏体验有什么影响。

剧情点1

剧情

当进度槽累计到第一个纹章后,会自动触发一段音乐电影般的剧情,在剧情中撒旦与女儿Jezebel发生了争吵,原因是Jezebel并不想依照撒旦的安排与圣徒老大成婚,但撒旦对此却不屑一顾。另一头的Johnny与Kinzie也正因无法引起撒旦的重视而焦急了起来,但谁不知,Jezebel却偷偷关注起Johnny并心生爱慕之意……

流程

到达剧情点1后，游戏的流程不会发生太大的变化，玩家依旧需要继续进行进度槽的累计工作，惟一不同的是地图上会开始出现名为Spire的导弹发射装置，当玩家在这些装置附近的上空飞行时，这些装置会发射导弹将玩家击落，因此在发现这些装置后最好及时将其破坏，破坏的方法很简单，只要清空装置周围的敌人并按对装置长按Y键/△键即可。

剧情点2

剧情

当进度槽达到第二个纹章后，会触发Jezebel主动寻找Johnny的剧情，Jezebel认为Johnny是惟一一个可以将她从她那专制父亲手中拯救出来的人，而她表示将想办法为Johnny提供潜入撒旦王宫的办法，在行动之前Johnny只好继续等待。但是，在Jezebel离开后却传出所有同伴被抓走的消息，因此Johnny与Kinzie必须行动起来将他们从恶魔之手救出。

Operation:Rescue

流程

需要救的同伴有5个，但要拯救他们的方法都是相同的，前往目的地点后会发现他们被数目不等的巫师所环绕，由于这些巫师敌人有护盾，加上他们会不断地旋转，因此单纯用枪很难对付，比较推荐的方法是用践踏魔法砸地将所有巫师的护盾都打掉，然后再用枪械逐个击破，根据救的同伴不同，周围出现的敌人也有所不同，但总的来说难度并不高。

剧情点3

当进度槽全满后，会自动触发这个剧情，正如计划的一样，Jezebel成功将Johnny带到撒旦的王宫之中，但不幸的是二人的行动仍然被撒旦所发现，在对话中撒旦强行认为Johnny爱上了Jezebel，并要求Johnny与Jezebel结婚成为他的女婿，以此交换圣徒老大被禁锢的灵魂。

Crash the Wedding

流程

在任务开始之前，建议玩家挑上几把顺手的武器进行升级，以迎接这场最终决战。赶到目的地点的“婚礼”之上，剧情中Johnny并没有屈服，而是选择向撒旦宣战，随即会进入与撒旦的最终BOSS战。

撒旦的攻击方式比较多样，带有跟踪的火球是他最常用的攻击受到，通过跳跃冲刺可以简单躲避，撒旦投掷的毒气烟雾只要远离范围即可，而远程抓取禁锢攻击比较难以反应，幸好被命中都不会造成什么麻烦。而在实际的战斗中其实不必太过理会撒旦的攻击，只要看见撒旦在哪里就往哪里轰即可。每被削减一定的体力后，撒旦就会放出多个烟雾影子，其中一处的烟雾就是他的真身，因此只要挨个攻击就必定能让其现身，在现身后撒旦必定会回到他的王座之上，并裹上一层厚厚的防护罩，同时场景中会出现大量的杂兵，这时玩家有2个选择，一是用高伤害的爆炸武器将防护罩直接打破，或是用践踏魔法快速清理场景中的杂兵后让他自行取消防护罩。重复以上几个步骤数次就能将撒旦的体力全部削减，最后只要上前按下Y键/△键完成QTE就能结束这场战斗。

剧情

最终，撒旦被Johnny所击败，总统、Kinzie以及撒旦的女儿Jezebel一同回到了圣徒的大家庭之中。而Johnny则独自一人被上帝所召见，由于Johnny解决了撒旦为上帝除去了一个大麻烦，因此上帝答应满足Johnny一个愿望，接下来玩家可以从5个愿望中选取一个作为游戏的结局，各个结局之间并没有太大的差别，只有简短的剧情差异，如果玩家有兴趣观看所有结局，在通关后可以在地图中央的撒旦头像图标处反复挑战撒旦以选择不同的结局。这几个结局从左到右分别如下：

1：Johnny的挚爱Aisha重生。

2：Johnny成为新的地狱之王。

3：圣徒们找到了新的宜居星球。（在4代的剧情中，地球已经被毁灭）

4：被毁灭的地球复原。

5：上帝回答关于宇宙的深奥问题。

TIPS | 地图上子弹标记的图标就是购买/升级/更换武器的地方。

成就/奖杯列表

虽然本作的主线流程短得几乎可以看作没有，但本作的成就/奖杯难度仍然与系列以往作品持平，由于有成就/奖杯“Twenty-Twenty Vision”的存在，全成就/白金的耗时至少在20小时，这也大约是完美本作的总耗时。游戏中有1个在线成就/奖杯“Double Trouble”，3个可能遗漏的成就/奖杯“Top Gunner，Terminal Hog，Cluster Luck”，关于其具体解法可以参考下文。

总的而言，全成就/白金的路线思路很简单，首先完成主线流程，然后完成所有的支线任务将整个地图100%占领（变成紫色），再根据游戏菜单中的Quest Log来将最耗时的成就/奖杯“The King of Hell”的挑战逐一完成，而完成其他内容的期间记得点出将所有收集品显示在地图上的技能“Collectible Finder”来顺便完成收集。如有遗漏，最后再进行收尾工作即可，一切顺利的话，当游戏时间达到20小时的成就/奖杯解锁后，也就能达成全成就/白金的任务。

名称	点数 / 杯种	解锁条件
Scorched Savior	–/ 白金	取得其他所有奖杯
Fallen Angel	10/ 铜	获得第一个魔法能力
H-E...	20/ 银	完成地图上2个区的所有支线任务
...Double-Hockey-sticks	200/ 金	完成地图上所有支线任务，达成100%城市占领（地图变紫色）
Fly, You Fools	50/ 银	累计飞行250000米
The Wings of Angels	10/ 铜	游戏累计腾空时间达到10分钟
Get Stoned	10/ 铜	杀死被冲击波（Blast）魔法的Stone元素石化的恶魔100次
Footprints in the Sand	10/ 铜	用践踏（Stomp）魔法累计杀死150名恶魔
Purple Demons	10/ 铜	用召唤（Summon）魔法累计杀死100名恶魔
Oxymoronic	10/ 铜	用光环（Aura）魔法的Coldfire元素累计杀死100名恶魔
The Seven Deadly Weapons	50/ 银	使用7种原罪武器各杀死25名恶魔
The Devil's Dues	20/ 铜	购买任意武器的所有升级选项
Fell from Heaven	50/ 银	购买113个魔法升级选项【1】
Plague of Gat	20/ 铜	用魔法之间的组合累计杀死1000名恶魔【2】
The King of Hell	50/ 金	完成所有挑战【3】
The Book of More, Man	50/ 银	收集所有64个语音记录
Seraphim and Cherubim	20/ 铜	以Johnny和Kinzie的身份分别游玩2小时
Level One Demon	10/ 铜	购买一个角色升级（Upgrade）
Hazardous Dukes	20/ 铜	杀死25只巨型恶魔Arch Duke【4】
Put Up Your Dukes	20/ 铜	用近战攻击杀死1只巨型恶魔Arch Duke【5】
Soul in One	20/ 铜	收集100个光球
Soul Drain	20/ 银	收集所有940个光球
...My Dear Watson	20/ 铜	获得4种主动魔法的新元素
Epic Flight Quest	20/ 铜	从Snowball's Chance的房顶一口气飞到Sinterpol总部的房顶而不触碰地面【6】
Twenty-Twenty Vision	20/ 铜	游戏时间达到20小时
Double Trouble	20/ 银	合作模式游戏时间达到3小时【7】
Sloth Love Chunk	10/ 铜	用原罪武器Armchair A Geddon累计杀死250名恶魔
Nailed It	10/ 铜	用近战武器God's Hammer累计杀死100名恶魔
Shut Your Eyes	10/ 铜	用原罪武器Ark of the Covenant累计杀死100名恶魔
Imp-fanticide	10/ 铜	在Summon魔法中升级Donate选项杀死自己召唤的小恶魔50次
Extra Crispy	10/ 铜	在岩浆中烫死
Gnarly Wave	10/ 铜	在易爆车辆Comet上玩车辆平衡直至其爆炸【8】
Are You Crazy?	10/ 铜	将易爆车辆Comet驶进Ultor大楼内【9】
Hell Buoy	10/ 铜	被5只小恶魔同时缠绕在身上【10】
Top Gunner	10/ 铜	在空中用冲击波击落一枚Spire装置射出的追踪导弹【11】
Terminal Hog	10/ 铜	骑着摩托车完成一处回收设施（Extraction Facility）【12】
Transcontinental	10/ 铜	单次飞行超过60秒
Shooting Star	10/ 铜	在着火状态下累计飞行500米【13】
Out of the Frying Pan	10/ 铜	将一辆汽车撞入岩浆之中【14】
Soft Shoe	10/ 铜	站在岩浆上超过10秒而没有死亡
Cluster Luck	10/ 铜	在一次飞行之中连续收集至少5个光球【15】
Let's Bounce	10/ 铜	在碰瓷（Torment Fraud）支线任务中，在一次腾空后连续触碰5辆汽车而没有着地
Raise the Roof	10/ 铜	利用壁走能力撞击建筑天花板10次【16】
Barn Burner	10/ 铜	穿越75个不同的场景中空部分【17】
Saints' Creed	10/ 铜	站在海盗船Queen Anne's Revenge的桅杆上【18】
Satan Punchers	50/ 金	主线流程通关

难点成就解说

1

这个成就需要购买Arcane菜单内的所有113个魔法升级选项，要完成这个要求，玩家除了需要收集地图上所有的940个光球外，还需要用金钱在Upgrade菜单购买Bonus-Swap-Wage for Cluster几个相关选项，这样才有足够的光球来购买所有升级。

2

组合魔法杀敌其实很好理解，那就是杀敌时用上2种以上的魔法组合即可，比较推荐的是用Blast石化敌人后使用Stomp杀死，这样比较高效。

3

这是游戏中最难的成就/奖杯，原因是全挑战集收集、杀敌、特殊方式杀敌、破坏、支线任务完成、金牌挑战等于一身，几乎涵盖了游戏所有方面的内容，而在游戏菜单的Quest Log中可以追踪到每一个挑战的进度，因此整个过程还是比较清晰的。

4、5

要遇到巨型恶魔Arch Duke的方法有2种，一种是游玩开启传送门的支线任务集结之地（Marshalling Ground）时，它会作为最终的BOSS出现，但单凭这种支线任务提供的数量显然无法完成杀死25只的指标，因此玩家需要主动在城市中进行破坏，直到左下方的通缉等级到达最高的6级，这样Arch Duke就会从天而降，如此反复25次即可。而用近战杀死Arch Duke的成就无需从头到尾都使用近战，只要用近战来做最后一击即可。

TIPS 本作没有捏人整容的商店，只能在Ultor大楼中在Johnny和Kinzie之间切换。

值得注意的是，如果玩家已经取得原罪武器 Ark of the Covenant，则必须装备此武器来完成这个成就，因为如果玩家当前身上没有装备这把武器的话，到达等级 6 时原本应该出现的 Arch Duke 会变成 Genkai 教授，这样一来就无法累计了。

6

这段飞行的起点以及终点如图所示，Snowball's Chance 是一座银色的圆形建筑，十分显眼，而终点的 Sinterpol 总部房顶也正好是图示的标记点，这段飞行的关键在于玩家需要对 Flight 魔法的 Efficency、Flap 以及 Power 几个选项进行升级，只要升级到位，这个成就 / 奖杯可以说是毫无难度。

7

这是游戏中惟一一个在线成就，它要求玩家在合作模式中与其他玩家累计游玩 3 个小时，但实际上只要开启 Co-op Campain 并邀请好友，然后在模式中挂机 3 个小时也能解锁成就。

8

车辆 Comet 是游戏中在公路上随处可见、车身会冒出白烟的白色车型，特点是行驶一段时间后它会莫名其妙地发生爆炸，只要在发现这种车辆后跳上车顶按下 Y 键 / △键进行平衡，一直等待车辆爆炸就能解锁。

9

与上一个难点成就相同，在地图东南方的 Ultor 大楼附近闲逛，在找到 Comet 这种车后马上将其抢到手，然后快速驶到 Ultor 大楼的门口，下车将大楼的玻璃门按 Y 键 / △键打开后将车辆驶进大楼，保证车辆在大楼内部爆炸就能解锁。

10

小恶魔 Imp 是游戏中的一种小型敌人，它们会缠绕在玩家的身上，而当玩家按下 Y 键 / △键时可以将他们甩掉，只要在遇到这些敌人时不去按 Y 键，任由其爬到身上即可轻松解锁，在主线中寻找黑胡子获得召唤魔法时是很好的解锁位置。

11（可能错过成就）

在主线流程中触发第一个剧情点后，地图上会出现共计 26 个名为 Spire 的导弹发射装置，这些装置会发射导弹将飞行在空中的玩家击落，而这个成就要求的就是玩家在空中用冲击波（Blast）魔法将导弹击落。要解锁这个成就，首先玩家需要在支线任务中学会冲击波的魔法，然后在飞行能力中升级“Hover”选项，这样玩家在空中时可以按下 LT 键 /L2 键在空中悬停，瞄准 Spire 装置在其发射导弹的瞬间发射冲击波将导弹击落就能解锁成就。但必须注意的是，在完成这个成就之前请至少保留一个 Spire 不要破坏，否则此成就将无法解锁。

12（可能错过成就）

回收设施（Extraction Facility）支线任务是游戏早期就解锁的内容，这个成就需要玩家全程骑着摩托车完成所有点的占领，无论是主动下车还是被敌人拽下都将无法解锁，而由于在摩托车上只能使用手枪以及 SMG，建议在将武器进行一定的升级后再来挑战。同样地，在解锁成就前请至少保留一个任务不要完成，否则成就将无法解锁。

13

解锁成就的关键在于着火，在环绕城市地图的边缘全部都是一片火海，主动靠近这些岩浆作低空飞行，飞行过程中主动撞向一些迸发出来的岩浆使角色引燃，引燃后继续飞行即可进行累计，如此重复直到成就解锁即可。

14

在 Super Sprint 魔法中购买 Unstoppable 升级选项后，冲刺就可以将路上的车辆撞飞，只要找到遍布地图的岩浆并将任意车辆撞到其中即可。

15（可能错过成就）

虽然这个成就 / 奖杯可能错过，但实际上要错过也是一件很难的事，游戏中有多达 940 个的光球，只要在一次飞行中连续取得其中的 5 个就可以解锁成就，在对飞行能力进行一定的升级后几乎毫无难度。

16

这可以看作是一个趣味型成就 / 奖杯，在角色等级达到 4 级后，在 Super Sprint 魔法中购买 Wall Running 升级选项，这样角色就能按住 LB 键 /L1 键在建筑上奔跑，只要在建筑上奔跑时累计顶到天花 10 次即可。

17

场景中空部分的概念比较模糊，实际上游戏中有大量这样的位置，有很多桥洞、悬挂在半空的管道还是建筑的中空部分，只要从其中飞行而过都可以进行记录，记录的标志为屏幕正上方会出现 Barnstorming Location Found 这样的字样，而光球收集也很喜欢设计在这些位置之中。只要看见有洞就从中间飞过的良好习惯，在不知不觉间就能解锁这个成就。

18

海盗船 Queen Anne's Revenge 就是位于地图南侧黑胡子的船只，只要运用跳跃以及飞行等移动受到到达最高点的桅杆就能解锁。

文 乙太　美编 小瑟

虽然距离《中土 摩多之影》发售过去了好几个月，不过我还是要先介绍下这款高素质的动作冒险游戏。本作是以《指环王》作者J.R.R.托尔金笔下的史诗级奇幻大陆——中土大陆为背景制作的游戏，故事设定在了《指环王》之前，玩家将扮演游侠塔里昂，与魔戒的缔造者凯勒布理鹏一起探寻魔戒的诞生之谜，托尔金笔下的许多经典人物均在游戏中有所登场。而除去这些故事要素，本作也具备着极高的游戏性，借最近剧情DLC发售之际，本篇攻略将带大家领略摩多大陆的全貌，希望能对各位玩家有所帮助。

中土 摩多之影	WB Games	动作冒险
多机种 Middle-earth Shadow of Mordor		美版
2014年9月30日	本地化	对应年龄 17岁以上
售价为PS3/PS4/XOne/X360：59.99美元		

系统篇

操作列表

PS3	PS4	X360	XOne	功能
十字键↑	十字键↑	十字键↑	十字键↑	激活被刻印的敌人
十字键↓	十字键↓	十字键↓	十字键↓	杀死被刻印的敌人
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	调整视角
L2键	L2键	LT键	LT键	投掷匕首/(长按)拉弓
R2键	R2键	RT键	RT键	(长按)潜行
L1键	L1键	LB键	LB键	亡魂视角
R1键	R1键	RB键	RB键	互动/(长按)抓取
START键	OPTION键	START键	MENU键	打开菜单
SELECT键	触控板	BACK键	VIEW键	打开地图
○键	○键	B键	B键	亡魂震击/(长按)吸取或刻印/(攀爬时)下落
×键	×键	A键	A键	翻滚//攀爬/(长按)奔跑
△键	△键	Y键	Y键	反击
□键	□键	X键	X键	攻击

界面说明

1. 小地图
2. 生命值
3. 专注值
4. 弓箭数
5. 武器之力能量槽
6. 追踪目标信息

地图与锻造塔（Map and Forge Tower）

本作的舞台设定在中土世界的两个地区，乌顿地区（Udun）和诺恩地区（Nurn），这两个地区分别有着独立的地图。在游戏中可以通过按下触控板直接打开大地图，游戏中所有的地点、收集品、带有绿色核心的兽人以及各种任务都会在大地图上标明。和其他沙盒类游戏一样，玩家可以通过在地图上的任一地点按×键/A键来设定路标，之后便可以直接在行动时跟随浮标前往目标

©2013 Warner Bros. Entertainment Inc.

地点。除此之外，游戏中也提供了用于在不同地区之间快速旅行的据点，那便是锻造塔。锻造塔分布在每一张地图的各个小区域中，在点亮锻造塔后，便可以在地图上看到其覆盖区域里所有的收集品以及任务的位置。在没有被敌人发现的情况下，将光标移动到已点亮的锻造塔上按□键/X键，便可以进行快速旅行。此外，锻造塔还具有快速时间更迭功能，在已点亮的锻造塔上按△键/Y键，便可以快速移动到该锻造塔上，并且会伴随昼夜交替，地图上的力量斗争以及“索伦的军团”中的复仇女神事件也都会有所更新。而小地图除了会显示大地图中已经包含的信息外，还会显示周围敌人的图标、警戒情况以及在“索伦的军团”中被设为目标的兽人队长的大致方向等细节内容。

基本实战技巧

1. 攻击与反击：本作的攻击与反击系统与《蝙蝠侠》系列”类似，按□键/X键进行普通攻击，并能形成连击，在敌人攻击时可以按照提示按△键/Y键反击将敌人的攻击弹开。该系统需要玩家把握好两者之间的节奏。玩家的按键频率应当与塔里昂的攻击节奏相符，否则很容易出现出现反击提示后来不及按的情况。

2. 远程射击：除了近战，弓箭的远程射击也是游戏中常用的攻击手段。游戏中有着类似于子弹时间的设定，在玩家拉弓后的一定时间内敌人的攻击动作会减慢，时间的长短由小地图右侧的专注值(Focus)决定，拉弓后专注值便会逐渐消耗，消耗光后子弹时间便会解除，只有等待一段时间专注值再次回复后才能继续使用。因此，拉弓后快速而又精准的射击在游戏中显得尤为重要，初玩本作的玩家可能要多次尝试后才能适应。

3. 垂死反击(Last Chance Struggle)：塔里昂的生命值变为0后将不会立刻死亡，而是需要再面对敌人的致命一击，并有一次反击QTE的机会，具体操作方法为在限制时间内将光标拖入圆圈中，虽然根据提示按键。如果成功的话便会对敌人进行反击，并会恢复一定量的生命值。但需要注意的是，每进行过一次垂死反击，下一次垂死反击的QTE就会变得越困难，进行过3次垂死反击后再遭遇致命一击的话则必定死亡。不过在塔里昂复活后，垂死反击的次数又会重置。值得注意的是，强化后的垂死反击可以将敌人直接处决，因此，合理利用好垂死反击往也是扭转战局的关键所在。

4. 吸取：对敌人长按○键/B键可以对其进行吸取，并回复一定的专注值与弓箭数，普通兽人在被吸取后会立即死亡，而队长级的兽人在无相关抗性的情况下则会受到伤害，但由于吸取所花费的时间过长很容易被打断，所以大部分情况下并不会作为攻击手段，而是作为一种回复手段。

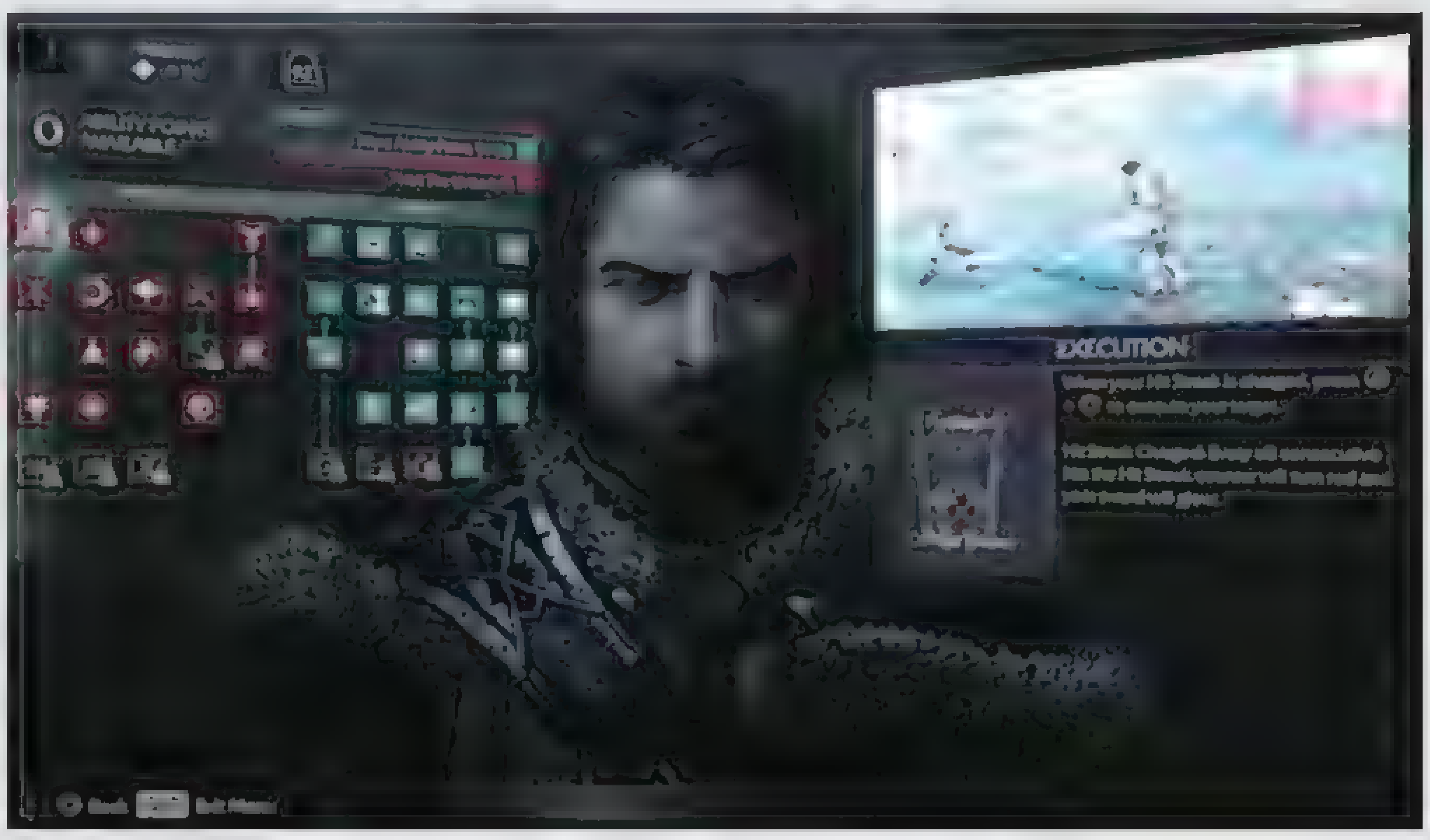
5. 潜行与暗杀：在游戏中按R2键/RT键可以进入潜行状态，潜行状态下分别可以进行暗杀(按□键/X键)、吸引(按△键/Y键)以及吸取(按○键/B键)三种基本操作。敌人对塔里昂则有两种警戒状态，被吸引或已经对塔里昂有所察觉的敌人头上会出现黄色的三角，而在发现塔里昂后黄色的三角会逐渐变红，不过在三角消失之前玩家的暗杀攻击都是凑效的。值得一提的是，攀爬在平台边面对平台上的敌人时或停留在高处面对低处的敌人时，在不被敌人发现的情况下，潜行状态下的所有操作都可以使用，例如“攀墙暗杀(Ledge Kill)”以及“下落强袭(Strike From Above)”，而在拉弓状态下瞄准指定地点按△键/Y键还可以将敌人吸引过去，所以本作对于潜行及暗杀部分的操作要求是不高的，稍加练习便可十分上手。

6. 回避：纵然反击是游戏中用来抵御敌人攻击的主要手段，但也有部分敌人的攻击是无法防御的。因此，掌握好回避的时间也十分重要。游戏中的回避动作主要有翻滚与撑头跳2种，特定敌人使用无法进行防御的攻击时，屏幕上会出现按×键/A键翻滚躲避的提示，不过如果翻滚的方向不正确的话，回避依然会失败。撑头跳是一种比较灵活的回避技巧，在敌人附近按×键/A键，塔里昂便会以敌人的头部为支点跳向另一边，在被兽人包围时，用撑头跳来调整站位是最佳的选择。

7. 地图中的可利用物：虽然在游戏全程玩家都只能控制塔里昂一个人，但场景中却有不少可以影响战局的物品。诸如用来回复生命值的草药，可以引爆的木桶以及篝火，用来驱散兽人的蚊巢，以及用于吸引其他生物的腐肉等，在面对大量兽人时如果可以多久利用这些场景中的物品，可以大大提高杀敌的效率，甚至可以将劣势转化为优势。

角色技能(Ability)

塔里昂的技能分为游侠技能(Ranger)与亡魂技能(Wraith)两大类，并且分为五个等级，玩家只有在获得了足够的力量值(Power)后才可以解锁下一等级的技能。获得力量值的办法多种多样，从完成任务的奖励到者塔里昂自己死亡的补偿，都有机会获得力量值，但最有效的赚取方法是完成各种力量斗争。解锁技能后，玩家便可以花费技能点来学习技能，技能点则需要通过积攒经验来获得，经验槽每攒满一次，便可以获得一个技能点，而经验的获取也十分简单，通过杀敌和完成任务都可以获得。下面将列出每一个技能的详细介绍，方便玩家们参考(红色标出的技能为流程中自动解锁)。需要注意的是，技能树上用直线相连的技能，必须先习得上一等级的技能，才能习得其进阶技能。



游侠技能树

等级	名称	说明
1 级（初期解锁）	处决（Execution）	每当蓄满剑气后，按△键 + ○键 /Y 键 +B 键处决一个敌人。
	冲击（Impact）	遭到反击的敌人会眩晕或被击倒。
	下落强袭（Strike From Above）	从高处对敌人按 R2 键 + □键 /RT 键 +X 键便可从高处落下对其造成致命一击。
2 级（160P 解锁）	重击（Critical Strike）	准确时机下的一次攻击可以积攒 2 个连击数（包括匕首投掷）。
	垂死终结（Last Chance Finisher)	垂死反击成功的话可以处决敌人。
	投毒（Poison）	按 R1 键 /RB 键可以在兽人营地的酒桶中投毒，中毒的兽人会死亡或攻击其他兽人。
	投掷匕首（Throwing Daggers）	按 L2 键 /LT 键投掷匕首，可以使敌人眩晕并造成伤害。
	无情刺杀（Brutalize）	按 R2 键 + △ /RT 键 +Y 键进行冷酷暗杀，可以积攒连击数并且吓跑周围的敌人。
3 级（300P 解锁）	迅速终结（Swift Finisher）	减少处决倒地敌人的时间。
	撑头震击（Vault Stun）	对一个敌人撑头跳可以使其眩晕。
	曲柄匕首（Brace of Daggers)	可以快速投掷出 3 支匕首。
	蓄力冲撞（Shoulder Charge）	在奔跑中按 R1 键 /RB 键可以使出冲撞击破敌人的盾牌，并将敌人击倒在地。
4 级（500P 解锁）	剑刃大师（Blade Master）	将积蓄剑气所需的连击数从 8 次减少到 5 次。
	韧性（Resilience）	在承受敌人一次攻击的情况下，连击数不被打断。
	死亡威胁（Death Threat）	在审问兽人时向其他兽人队长或酋长发出死亡威胁，收到死亡威胁的敌人会变强，但史诗级符文的掉落率会增加。
5 级（700P 解锁）	重击 II（Critical Strike II）	准确时机下的一次攻击可以积攒 3 个连击数。
	复仇之火（Flame of Vengeance）	蓄满剑气时长剑攻击的伤害变为 2 倍。
	双重蓄力（Double Charge）	剑气蓄满后可使用的特殊攻击从 1 次变为 2 次。

亡魂技能树

等级	名称	说明
1 级（初期解锁）	精灵疾跑（Elven Swiftness）	在着地或越过障碍时获得短时间加速，并积攒连击数。
	爆炸（Detonate）	弓箭可以使篝火以及木桶爆炸，塔里昂对爆炸免疫。
	驯兽术（Ride Caragors）	从上空落下骑在一只卡拉哥身上，之后可以驯服它。
	亡魂震击（Wraith Stun0	使敌人眩晕，之后连按□键 /X 键使出极其快速的“风行连斩（Flurry Attack)”。
2 级（160P 解锁）	猛兽猎人（Caragor Hunt）	可以对卡拉哥的攻击使用反击，并使其眩晕。
	定身箭（Pin in Place）	使用弓箭射击兽人的腿部可以使它们受伤，从而停留在原地。
	暗影突袭（Shadow Strike）	对目标敌人按 L2 键 +× 键 /LT 键 +A 键，会耗费 2 支弓箭，然后瞬间传送到其身边并将其击倒。
	潜行吸取（Stealth）	可以在潜行中进行吸取。
	亡魂闪烁（Wraith Flash）	在蓄满剑气的情况下按□键 + △键 /X 键 +Y 键，使出大范围攻击并使敌人眩晕。
3 级（300P 解锁）	战斗吸取（Combat Drain）	在剑气蓄满的情况下，按 × 键 + ○键 /A 键 +B 键可以立刻对一个敌人进行吸取。
	格拉哥猎人（Graug Hunter）	对眩晕中的格拉哥按 R1 键 /RB 键便可以骑上它。
	致命暗影突袭（Lethal shadow strike）	增强暗影突袭的效果，瞬移后可以直接杀死目标敌人。
	亡魂终结（Wraith Finisher）	可以使“风行连斩”或“吸取”的目标敌人头部爆炸。
4 级（500P 解锁）	刻印（Brand）	所有被吸取的目标会被控制，之后会为塔里昂而战。
	火焰箭（Fire Arrow）	剑气蓄满时，按 L2 键 /LT 键拉弓后再按 R1 键 /RB 键便可以释放出火焰箭。
	暗影骑乘（Shadow Mount）	可以对一只卡拉哥或格拉哥使用“暗影突袭”并立刻骑上它。
	亡魂爆裂（Wraith Blast）	增强“亡魂震击”的性能，使其可以对周围的敌人产生效果。
等级 5（700P 解锁）	紧急处理（Dispatch）	按方向键↓可以快速杀死被刻印的敌人。
	快速吸收（Quick Draw）	提升弓箭蓄力的速度。
	连续暗影突袭（Chain Shadow Strike）	在“暗影突袭”后向下一个目标推动左摇杆或按 × 键 /A 键或□键 /X 键会立刻再次使用“暗影突袭”。
	亡魂燃烧（Wraith Burn）	在蓄满剑气后，按□键 + △键 /X 键 +Y 键可以立刻处死一个倒地或眩晕中的人，并吓退周围的敌人。

角色属性（Character Attributes）

与其他角色扮演游戏不同，本作中的角色属性是需要分开升级的，塔里昂可以进行升级的属性分别为生命值（Health）、最大弓箭数（Elf Shot）以及专注值（Focus）。每个属性均有 5 个等级，提升它们需要花费 M 值（Mirian，中土世界的一种钱币，也是游戏中的资源之一，可以通过多种途径获得。）。等级越高需要花费的 M 币也就越多，但每个等级所提升的属性值却是相同的，下面将列出属性升级所需花费的 M 值供大家参考。

角色属性升级表

属性	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
生命值（+20）	100M	320M	640M	1050M	2100M
最大弓箭数（+2）	130M	370M	870M	1750M	2400M
专注值（+20）	100M	320M	640M	1050M	2100

武器之力（Weapon Powers）

武器之力是隐藏在武器之中的力量，可以将它理解为武器的最终奥义。游戏中的每把武器都拥有一个“武器之力”，玩家需要在菜单的“属性”界面中花费 M 值解锁。在解锁了特定的“武器之力”后，在角色状态栏的右下角便会出现对应的能量积蓄槽，在用特定方式完成击杀后能量槽便会积蓄，只有在能量槽积蓄满后武器之力才能释放。3 种武器之力的释放方法以及所带来的效果各有不同，不过在释放后积蓄的能量槽均会慢慢减少，能量槽清空后对应的武器之力的效果也就消失了，此时便需要重新积蓄能量。解锁武器之力所需的 M 值虽然较多，但其带来的 BUFF 却是十分强大的，所以建议大家到了游戏后期尽快解锁这些武器之力，下面便会列出全部 3 种武器之力的列表供大家参考。

武器之力列表

名称	解锁花费	说明
厄法尔风暴（Storm of Urfael）	2500M	近战击杀会积蓄能量，能量积满后按 L3 键 +R3 键发动，发动后可以在 20 秒内无限制使用“处决”。
阿兹卡之焰（Flame of Azkar）	2500M	远程击杀会积蓄能量，能量积满后在拉弓状态下按 L3 键 +R3 键发动，发动后可以在 15 秒内拥有无限弓箭、专注值以及火焰箭。
阿夏恩之影（Shadow of Acharn）	2500M	潜行击杀会积蓄能量。能量积满后在潜行状态下按 L3 键 +R3 键发动，发动后可以在 20 内无限制使用暗杀。

武器符文（Weapon Runes）

武器符文是游戏中用于提升武器性能的独特道具，根据性能以及稀有度的不同被分为普通武器符文以及史诗武器符文两种。3 种武器所能装备的符文均不相同，但都是随机从兽人队长或兽人酋长身上掉落。获得的符文需要镶嵌在武器的符文插槽上才能发动其效果，而武器的符文插槽与角色属性一样需要在“属性”菜单中花费 M 币解锁。下面便会列出每种符文的具体说明供大家参考。

普通武器符文

普通武器符文可能从任何兽人队长或兽人酋长身上掉落，并且具有等级设定，符文的最终等级是所杀兽人队长或酋长的力量值以及各种额外加成之和，最高等级为 25 级。普通武器符文的强弱由其等级所决定，一般等级越高其发动的几率或发动后的效果就越高，下面会列出所有普通符文的说明供大家参考。

普通武器符文列表

	符文名称	符文效果
长剑	Betrayer	从背后攻击敌人后，所有武器的伤害会提升一定比例。
	Blade Master	当连击数达到 30 时，有一定几率回复所有生命值。
	For Vengeance	当连击数达到 30 时，近战伤害会有提高一定比例。
	Grim Resolve	提升对远程攻击的防御力一定比例。
	Know No Pain	每一次攻击都有一定几率回复 5 点生命值。
	Power of the Earth	使用“倒地处刑”后会回复一定比例的专注值。
	Quick To Anger	塔每一下重击都有一定几率回复 5 点生命值。
	Savage Onslaught	连击数在 15 到 29 之间时，近战伤害会提升一定比例。
	Smite	“风行连斩”后会回复一定比例的专注值。
	Strength From Courage	“风行连斩”后会回复一定比例的生命值。
弓箭	Aura of Dismay	有一定几率使被爆头的兽人周围没有处于警戒状态的兽人会逃跑。
	Broken Mind	有一定几率在“吸取”或“刻印”后回复 4 支弓箭。
	Nature's Wraith	骑乘时的任何击杀都有一定几率回复 2 支弓箭。
	Holwing Storm	在骑乘时所有武器伤害提升一定比例。
	Keen Eyed	使用弓箭暗杀敌人后回复一定比例的专注值。
	Renewed	在使用弓箭击杀敌人后有一定几率回复 5 点生命值。
	Wind Rider	“暗影突袭”后回复一定比例的专注值。
	River of Arrows	射箭时有一定几率不消耗弓箭。
	Sylvan Arrow	在任意爆头击杀后有一定几率回复 30 点专注值。

普通武器符文列表

	符文名称	符文效果
弓箭	Unbreakable Bond	使用“定身箭”使敌人停止行动后回复一定比例的专注值。
	Will of the West	在任意爆头击杀后有一定几率回复 10 点生命值。
匕首	Bare as Bones	有一定几率使连击中的第一下攻击必定为重击。
	Breath of Light	暗杀后回复一定比例的生命值。
	Chill Soul	爆头攻击有一定几率回复 50 点专注值。
	Choking Horror	“无情刺杀”后一定几率吓跑更多的兽人。
	Favor of the Lady	在“吸取”或“刻印”后回复一定比例的生命值。
	Harbinger of Doom	从高台下落对敌人进行吸取或刻印后有一定几率回复 50 点生命值。
	Rule Through Fear	在暗杀后回复一定比例的专注值。
	Sylvan Doom	“无情刺杀”后有一定几率回复 5 支弓箭。
	To the Death	“匕首连刺”后回复一定比例的专注值。
	Worm's Tooth	爆头攻击有一定几率回复 25 点生命值。

史诗武器符文

史诗武器符文只可能在高力量值的兽人队长或兽人酋长身上掉落，而且掉落率是很低的。每一个史诗武器符文的效果都是固定的，并没有等级设定，而且掉落率可以通过对兽人队长或酋长进行“死亡威胁”来提升。虽然掉落率较低，但每种武器多拥有多个史诗符文，下面就给出所有史诗符文的说明供大家参考。

史诗武器符文列表

	符文名称	符文效果
长剑	Blade of Gondolin	终结技可以使“厄法尔风暴”获得 2 倍的充能。
	Bones of the Earth	使用“风行连斩”后会回复 3 支弓箭。
	Buring Pitch	反击时有 15% 的几率点燃敌人。
	Cold as Stone	使被反击的敌人倒地或眩晕的时间延长 50%。
	Dread Visage	在一个兽人被“亡魂闪烁”或“亡魂燃烧”击杀时，有 33% 的几率使其头部爆炸。
	Drive them Back	对敌人反击可以回复 3 点生命值。
	Elven Grace	有 50% 的几率使受到的近战攻击伤害减半。
	Evenstar	剑气蓄满时回复所有所有专注值。
	Foe Hammer	使用处决技后回复 2 支弓箭。
	Gnawing Fear	增加处决敌人后所产生的恐惧。
	Glorious Charge	20% 的几率使得“蓄力冲撞”的伤害变为 10 倍。
	Hidden Power	延长“垂死反击”的反应时间。
	Life for Death	处决技杀死敌人后回复 10 点生命值。
	Mighty Rage	延长近战攻击使敌人倒地或眩晕的持续时间。
	Ruination	延长“厄法尔风暴”的持续时间 10 秒。
	Rising Storm	允许使用“厄法尔风暴”。
	Stand and Fight	当生命值低于 25% 时，长剑攻击的伤害变为 2 倍。
	Storm of Battle	使所有长剑攻击的伤害提升 50%。
	The Bright Host	每一个“亡魂闪烁”的击杀都会回复 1 支弓箭。
	The End Comes	“亡魂爆裂”可以使兽人的头部爆炸。
	The Undying	“垂死反击”成功后回复所有的专注值和弓箭数。
	Tower of Defense	使连击数重置的时间延后 10 秒。
	Wraith and Ruin	延长“亡魂闪烁”使敌人眩晕或倒地的持续时间。
弓箭	Ascendant	降低专注值的消耗速度 50%。
	Black Arrow	每一次爆头击杀都会回复 5 点生命值。
	Bow Master	提升弓箭的伤害 50%。
	Explosive Demise	20% 的几率在一个被蓄力射击爆头的目标周围产生范围性爆炸。
	Fell Handed	爆头击杀会使“阿兹卡之焰”获得 2 倍的充能。
	Fire Storm	使“火焰箭”能够产生更强烈的爆炸。
	Foresight	增加 50% 弓箭吸引敌人的范围。
	Knight of Eregion	在“暗影突袭”击杀敌人后回复 1 支弓箭。
	Stand Fast	在生命值低于 25% 时，使所有弓箭攻击的伤害增加 100%。
	Wraith of the Eldar	延长“阿兹卡之焰”的持续时间 10 秒。
匕首	Bane of Mordor	使“阿夏恩之影”的持续时间延长 10 秒。
	Balefire	爆头击杀会回复 2 支弓箭。
	Bright Fury	“投掷匕首”或“三连匕首”有 10% 的几率使目标敌人眩晕。
	Fell Voices	在杀死一只兽人队长或酋长后回复所有专注值以及生命值。

史诗武器符文列表

	符文名称	符文效果
	Forge of War	在对兽人使用“吸取”或“刻印”后回复 4 支弓箭。
	Heart of the Mearas	延长“精灵疾跑”的加速时间。
	Hunter's Instinct	增加吸引的范围。
	Light of the Valar	“投掷匕首”或“三连匕首”有 15% 的几率点燃兽人、食尸鬼或格拉哥。
	Lure of Power	遭到潜行刻印的敌人周围的敌人有 33% 的几率也被刻印。
匕首	One with Nature	免疫中毒。
	Reckless Hate	在“战斗刻印”后回复 4 支弓箭。
	Spell of Ruin	“亡魂燃烧”或“紧急处理”杀死敌人后回复 1 支弓箭。
	Stinging Blade	在暗杀后回复 50 点生命值。
	The Wolf's Head	增加“投掷匕首”或“三连匕首”使敌人倒地的几率。
	Voice of Power	在潜行刻印或潜行吸取后回复 10 点生命值。
	Oathbreak	暗杀可以使“阿夏恩之影”获得 2 倍的充能

索伦的军团/复仇女神系统
（Sauron's Army/Nemesis System）

索伦的军团系统是游戏中最核心也是最有意思的系统，这个系统简单来说就是对中土世界的兽人生态圈的简单模拟，将兽人们之间的竞争，以及与主角塔里昂之间的互动进行细化，玩家不仅可以控制塔里昂直接干预兽人间的斗争，还可以通过刻印兽人之后通过对它下达命令让其在兽人军团中不断上位，甚至有可能将大部分的兽人军团纳入麾下。虽然该系统还有不成熟的地方，但总而言之是一个值得玩味的系统，下面便会为大家对该系统进行全面的介绍。

军团成员——兽人（Uruk）

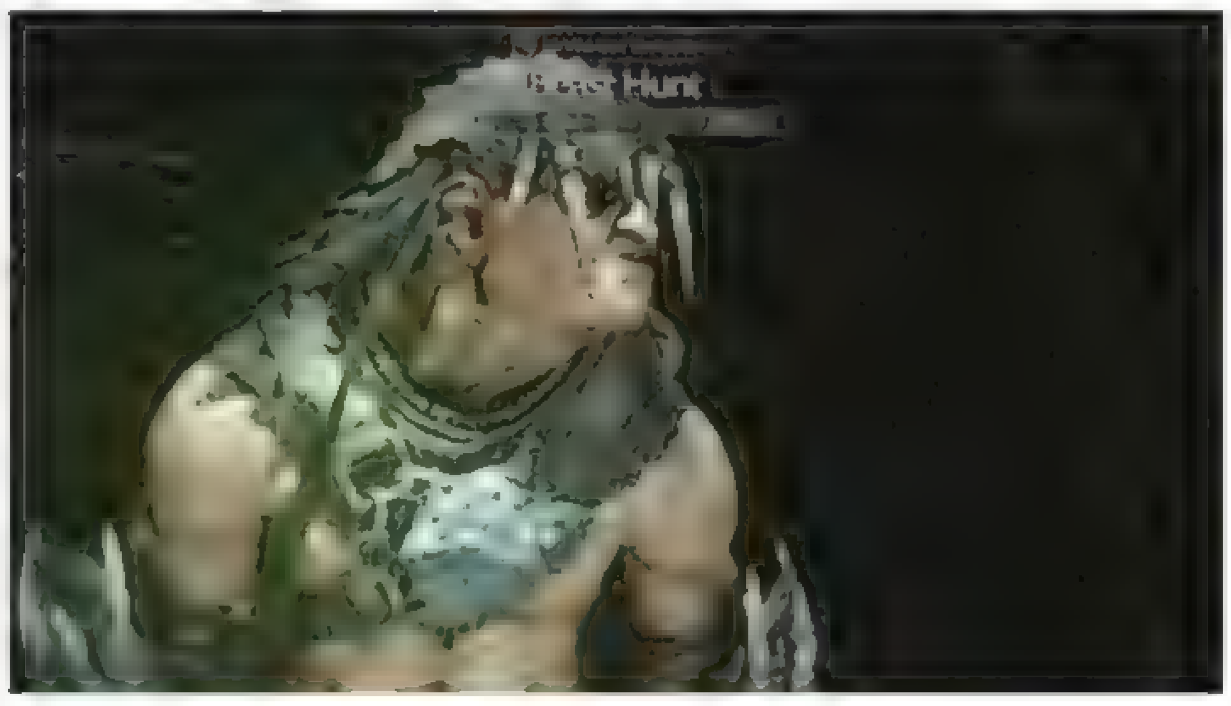
霸占着摩多大陆的强兽人是索伦的军团的主体，它们每一只都有独特的名字、力量值、军衔、阶级以及特性。最基础的兽人为兽人杂兵（Grunt），它们一开始并不会在军团页面上有一席之地，初始力量值也为 0，它们只有在战胜其他兽人或杀死塔里昂并提升力量值后，才会晋升为兽人队长（Captain）。兽人队长是“索伦的军团”页面中出现得最多的兽人，它们比一般的兽人要强大，力量值在 1 到 20 之间，兽人队长之间会互相竞争，当酋长的位置空缺时，强力的兽人队长边有机会晋升为酋长。兽人酋长则位于兽人队长之上，也拥有 1 至 20 的力量值，它们在任务中不会直接出现，只有在达成了一些条件后才会出现，每只兽人酋长周围都会有 0 至 5 只兽人队长作为护卫。兽人们的阶级是由它们的任务活跃度来决定，最低是无阶级，其次为老兵（Veteran）阶级，再活跃一点的为精英（Elite）阶级，最高则是传说（Legendary）阶级。无论是兽人队长还是兽人酋长，它们都有着不同的强弱点，这些看作兽人特性的强弱点可以通过审问带有绿色核心的兽人获取，兽人酋长往往拥有比队长更多的强处以及更少的弱点，善于利用兽人们的弱点往往可以让玩家立于不败之地。

复仇女神事件（Nemesis System Missions）

复仇女神事件是发生在兽人们之间的动态事件，通常伴随着塔里昂的死亡或时间更迭而更新，虽然事件的类型各有不同，但总体结果便是弱小的兽人被淘汰，强大的兽人则会越来越强大，普通的兽人有机会晋升为队长，而兽人队长也有机会晋升为兽人酋长。力量值是判别兽人强弱的一大标准，在兽人对决中取胜的往往是力量值较高的一方，而取胜的兽人力量值会进一步提升。当然除了对决，还会发生各种不同的事件会使兽人的力量值获得提升，甚至将塔里昂杀死也算作复仇女神事件之一，所以时刻注意复仇女神事件的发生，以及兽人力量值的变动，并及时采取措施应对是非常必要的。当然，玩家也可以利用复仇女神事件培养出一只强大的兽人，然后再将其纳入麾下。

力量斗争（Power Struggle）

力量斗争可以理解为塔里昂介入能够介入的复仇女神事件，这些事件会以红色任务图标的形式随机出现在地图上（有被控制兽人发起的力量斗争图标会变为蓝色），并会在塔里昂死亡或时间更迭时重新刷新。力量斗争的类型多种多样，有对决、埋伏、处决等，这些任务都有可能影响兽人军团的格局，一般赢得力量斗争的一方会提升力量值，但是玩家可以通过塔里昂改变力量斗争的结果，使得原本弱小的兽人胜出，或是帮助自己控制的兽人胜出，每解决一个力量斗争，玩家都会获得一定量的力量值作为奖励，因此参与力量斗争也是赚取力量值的重要手段。

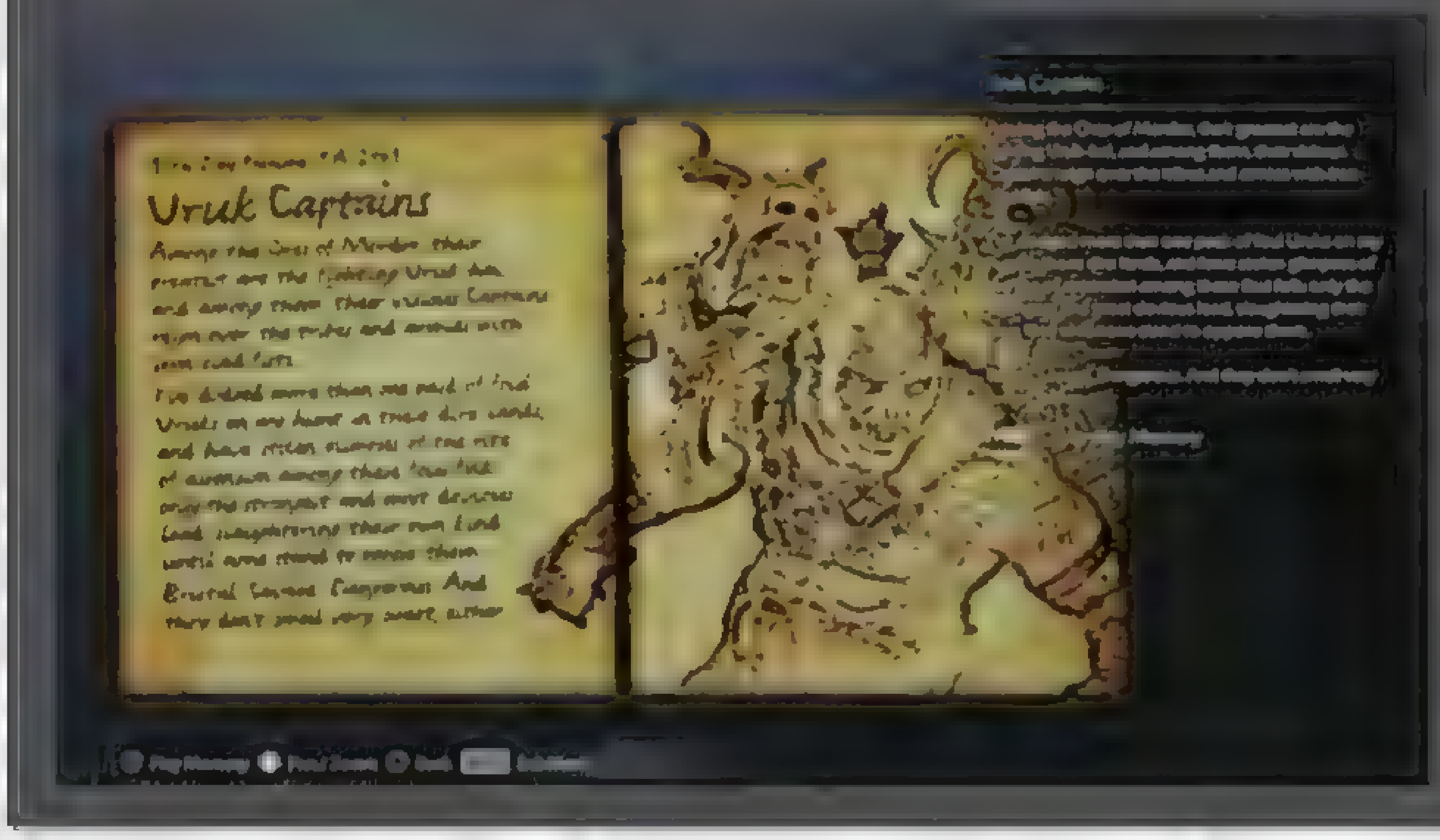


收集品

游戏本篇中共有两种收集品，分别为古文物（Artifact）与秘银画（Ithildin）。这两种收集品的位置在地图中均有标记，所以收集起来还是比较简单的。古文物中蕴含着关于游戏中各段剧情背景故事的记忆，它们在游戏的两个区域中均有分布，共有 42 件。在获得古文物后，玩家可以通过转动古文物找到记忆点，再按□键获取古文物中的记忆，每获得一件古文物，都可以得到 50M 作为奖励。游戏中共有 32 个秘银图案需要收集，它们同样分布在游戏的两张大地图中，每收集到一块新的秘银图案，神秘的壁画的一部分就会被揭示，玩家也将得到 50Mirian 作为奖励。想要看到壁画的全貌，就必须收集到所有的秘银图案。

而除了本篇的两种手收集品之外，玩家还可以在进行剧情 DLC “Lord of the Hunt”时于地图上收集到托维恩的日志（Torvin's Journal）。地图上一共有 10 本托维恩的日志可以收集，它们都以书本的标志标记在大地图上，玩家只需要来到指定位置，之后进入“亡魂模式”便可以拾取这些日志。虽

然游戏中没有关于日志收集的奖杯,但这些日志中记录着托维恩对摩多大陆各种生物的介绍,有兴趣的玩家可以集齐一看。



试炼模式

试炼模式(Trails of War)是与主线故事以及剧情分离开的独特模式，玩家可以在主菜单中选择进入。试炼模式中有多个任务可以选择,不过除了抵抗试炼(Test of Defiance)可以在初期进入以外，其余的任务均需要购买对应的DLC才能进入。每一个试炼均有不同的主要目标及额外目标需要玩家们达成，想要在这些试炼任务中取得高评价的话则必须达成所有的目标。此外，每一个挑战还会有单独的分数设定，玩家在任务中的每一步行动都能取得分数，玩家最终获得的分数会记录到世界排行榜中。喜欢挑战极限的玩家可以不断尝试获得高分，争取跻身排行榜的前列。

本篇流程攻略

本作的主线流程是通过完成主线任务推进的，主线任务在不同的地区分为多个故事线，每一条故事线会有多个阶段的任务需要完成。乌顿地区的主线任务必须几条故事线穿插完成，而诺恩地区则可以将一条故事线走到底后再进行下一条故事线，不过任务的大致推进方向不会有太大偏差，本流程将按照基本的任务解锁顺序来介绍。

Entering Mordor

剧情

曾经被人类与精灵联军打败的魔君索伦(Sauron)，在人类王国刚铎力量衰弱之时，悄然开始了他的复兴计划。索伦的兽人大军再次向摩多袭来，他们攻占了刚铎的边防守地黑门，人类游侠塔里昂(Talion)以及他的妻儿都被俘获，索伦军团的统帅之一黑掌(Black Hand)，让手下将塔里昂与他的妻子血祭，借此召唤出了一位精灵的亡魂。塔里昂就此遭到了诅咒，他与精灵一样，成为了徘徊于生死之间的亡魂。精灵虽然失去了记忆，但为了打破诅咒，他决定帮助塔里昂，开始了向黑掌的复仇计划，他们通过审问一只兽人，得到了关于黑掌的一点线索……

流程

1. 剧情过后便是一场教学战斗,用来熟悉本作的战斗系统,近接战的操作与《蝙蝠侠》系列"类似,首先按照提示在对手攻击的瞬间按△键/Y键进行防御,然后再按□键/X键进行攻击,重复几次便会进入剧情。

2. 一开始需要杀死一只倒地的兽人,只需按照任务提示按R2键+□键/RT键+X键即可。之后帮助队友对付另一只兽人,按照提示按R1键/RB键抓住它,然后直接按□键/X键便可把它干掉。随后需要同时对付几只兽人,只需利用好之前教学中的战斗技巧不难对付。

3. 之后进入一段比较浪漫的回忆,玩家需要使用塔里昂偷亲自己的妻子,按住R2键/RT键潜行靠近妻子,随后按□键/X键即可。剧情过后需要再次对付兽人,这里同样要利用到潜行技巧,接近敌人按□键/X键便可将其暗杀,保持潜行,按照顺序干掉沿路的3只兽人十分轻松。

4. 现在塔里昂可以按L1键/LB键在游侠视角与亡魂视角间切换,首先按照提示点亮锻造塔,之后这片区域便被照亮,按照提示推动左摇杆并按下×键/A键,主角便会以类似《刺客信条》中"信仰之跃"的姿势从锻造塔上跳下,然而早已有4只兽人阻挡在面前。这里需要练习使用弓箭,按住L2键/LT键进入亡魂视角,敌人会进入短暂的动作延缓状态,此时可以推动右摇杆瞄准,长按R2键/RT键可以蓄力,如果玩家的瞄准不够精确的话,在他们冲过来之后直接用近战解决即可。

5. 剧情过后需要审问偷袭的兽人来获得兽人队长的信息,靠近它后按R1键/RB键抓住它,之后再按×键/A键便可。杀掉这只兽人后,玩家便可以开始自由行动了,如果要继续完成主线任务的话,前往地图上的黄色图标处便可。

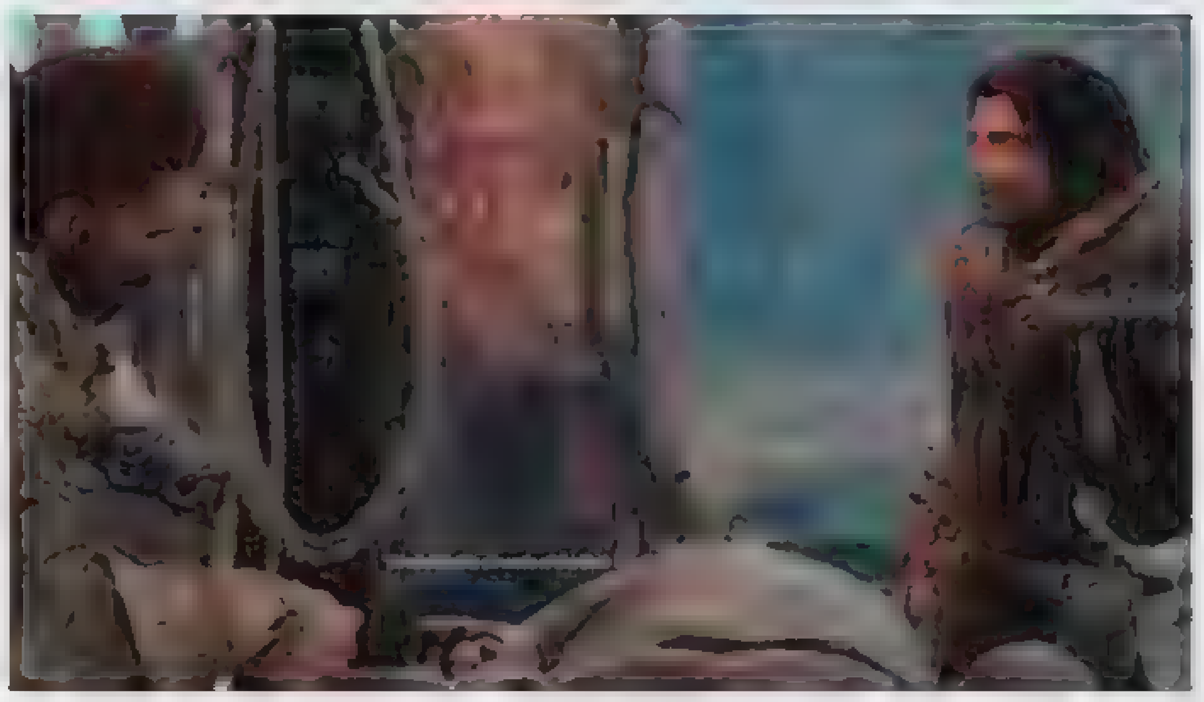
希尔贡线 第一阶段：The Slaver

解锁条件	完成"Entering Mordor"
额外目标	在杀死兽人队长前杀死4个兽人弓箭手
任务奖励	600XP，额外奖励50M

剧情

塔里昂他们得到的线索便是曾经与黑掌交过手的奴隶，不过它已经被卖给了兽人奴隶主吉姆(Gimub)，塔里昂赶到时兽人们正在虐待着奴隶，不过塔里昂并没有就此动手，他需要等待时机。机会终于来了，他在干掉了几只兽人守卫后成功偷袭了吉姆，而在解救奴隶时，塔里昂才发现他要找的人正是以前的部下希尔

贡（Hilgon），他在不久之前加入了流放者（Outcast）的军队。希尔贡现在是流放者军队的领袖，他为了调查兽人内部的情况而故意被抓。



在与希尔贡简单交谈后，他答应帮助塔里昂在回到营地询问黑掌的下落。就在这时，对面山头上一只奇怪的生物引起了塔里昂的注意……

流程

1. 首先需要来到地图上的黄色图标处开始任务，需要注意的是，大地图上会有很多兽人，还有好几只队长级别的，初期玩家实力不足最好不要招惹，当然如果玩家想先获取主线任务中队长的弱点信息，也可以先找找地图上有没有携带绿色核心的兽人。

2. 开始任务后，首先需要进入亡魂模式，按R3键/RS键确认任务目标，之后可以先完成杀死4只兽人弓箭手的额外目标。4只弓箭手都在高台上，在亡魂模式下均被标记为黄色，很好辨认。玩家只需爬上高台从背后暗杀它们便可，首先解决靠近自己的2只高台上的弓箭手，然后解决中间高台上的一只，之后绕到另一边解决最后一只，中途遇到的敌人可以都用暗杀解决，注意站在高台上时不要被别的高台的弓箭手发现，当然对自己箭术有信心的玩家也可以用弓箭解决它们。

3. 在干掉兽人队长之前，先要解决掉周围巡逻的普通兽人，可以选择从高台上的下落攻击解决它们，尽量不要被敌人发现，如果被发现了的话就直接与它们肉搏吧。本任务中的兽人队长无法直接被暗杀，但也没有相关抗性。所以在干掉所有杂兵后，还是先从背后靠近它，一次暗杀攻击后它会损失很多体力，之后的战斗便轻松多了，干掉它后别忘了拾取符文。

咕噜线 第一阶段：
An Interested Party

解锁条件	完成“The Slaver”
额外目标	解救4名奴隶
任务奖励	600XP，额外奖励50M

剧情

这只奇怪的生物便是咕噜（Gollum），但精灵亡魂却发现了奇怪生物身上带有的神秘力量，塔里昂便决定跟随它一探究竟。他们跟随咕噜一同来到了一个洞穴，在洞穴中无意间捡到的项链让塔里昂看到了精灵亡魂的过去，看来他和塔里昂有着相同的遭遇。就在此时，咕噜再次弹出脑袋，塔里昂跟随它来到洞外，

它正打算偷窃塔里昂捡到的项链，不过却被塔里昂逮了个正着，精灵王现身想要询问咕噜关于项链的事，不过咕噜嘴里不断念叨着关于“光明之主”的话语，在咬了塔里昂一口之后再次逃回了洞穴，塔里昂觉得咕噜不值得信任，但精灵亡魂却觉得咕噜可以帮他找回记忆。

流程

1. 按L1键/LB键打开亡魂模式便可以看到一条蓝色的轨迹，沿着轨迹前进即可。额外目标需要解救的奴隶依旧被黄色标记，他们周围的兽人都很好对付，直接近身战即可，不过需要注意高台上的弓箭手。沿路遇到的成群兽人可以不用理会，直接躲开即可。

2. 一路跟随蓝色轨迹来到一个洞窟，在中央按R1键/RB键捡起宝物触发剧情，一只名为卡拉哥（Caragor）的猛兽会突然窜出，此时需要用弓箭蓄力射击其头部，不是很困难。之后离开洞穴，会遭遇到一群兽人和一只卡拉哥，其中几只兽人会丢长矛，注意闪避。而卡拉哥的攻击不能被防御的，只能通过×键回避，建议优先使用弓箭对付它，洞穴中的弓箭补给还是十分充足的。解决掉它们后，便可以在洞穴外触发剧情完成任务。

拉特巴格线 第一阶段：
The Spirit of Mordor

解锁条件	完成“Entering Mordor”
额外目标	保证拉特巴格的生命值在50%以上
任务奖励	700XP，额外奖励50M

剧情

弱小的兽人拉特巴格（Ratbag）一直是兽人内部斗争中的失败者，不过它想和塔里昂做笔交易，如果塔里昂帮助它打败驯兽师格罗斯的话，它就将黑掌的情报透露给塔里昂。塔里昂在斟酌后决定与这只弱小的兽人联手。拉特巴格虽然实力不足，但却也有成为酋长的野心，它告诉了塔里昂格罗斯的致命弱点，那就是极其害怕卡拉哥，塔里昂便利用这一弱点在兽人营地制造了混乱，并趁乱结果了格罗斯。拉特巴格因此如愿成为了兽人队长，不过这仅仅是它野心的第一步。

流程

1. 任务开始的剧情后先审问拉特巴格获得目标兽人队长的信息，然后需要跟随在拉特巴格身后前进一段路程，对话结束后会进入与多只兽人的强制战斗，这里必须特别注意拉特巴格的血量，一旦它成为敌人的目标，血量很容易便会低于50%。这里还会遇到新的敌人“防御者(Defender)”，需要尽量从背后攻击它，可以在它攻击时按×键/A键进行撑头跳到它身后再进行攻击。

2. 继续跟随拉特巴格爬上高台，之后继续独自前往下一个目标地点，尽量不要被敌人发现，一旦被发现了也不能让兽人拉响警报，否则任务便会失败，之后敌人比较密集的区域直接爬墙绕过便可，占据目标地点的敌人用弓箭可以轻松解决。

3. 接着爬墙前进，然后从建筑物上跳下，路边巡逻的防御者可以直接绕后暗杀解决。之后的桥上有众多敌人，可以选择从桥边沿攀爬通过，然后按照提示便可标记格罗斯，靠近它时会有提示，此时需要用弓箭射击关有猛兽铁笼的门锁，放出猛兽后格罗斯会因为害怕而到处逃窜，此时只需快跑接近它，然后按住R1键+×键/RT键+A键对其审问，这里可以顺便获取一个兽人队长的信息，解决掉格罗斯之后任务完成。

希尔贡线 第二阶段：The Outcasts

解锁条件	完成“The Slaver”及“The Spirit of Mordor”
额外目标	潜行暗杀5只兽人
任务奖励	600XP，额外奖励50M

剧情

塔里昂来到了希尔贡所在的基地寻求线索，希尔贡已经从被他杀死的兽人那里得知兽人们存储炸药的要塞，并打算利用一种可以使兽人中毒的草药来对付要塞中的兽人。希尔贡还认为这个要塞中也关押着他的妻子埃琳，角色依靠这一线索引出黑掌队长的塔里昂也赞同了这一计划。他们来到了兽人的要塞，随后按照计划将草药偷偷听倒入兽人们的酒坛中，兽人们和预想的一样被毒酒大伤元气，而塔里昂也成功帮助希尔贡找到了他那同为放逐者的妻子，希尔贡终于得以与妻子团聚，不过真正的战争才刚刚打响。

流程

1. 首先是跟随希尔贡的一段固定行动，之后来到第一个兽人营地，这里有好几只兽人，不过可以躲在营地旁的草丛中吸引附近的兽人过来，然后再将其暗杀，当然也可以直接硬碰硬解决它们。之后要在绿色的圆形区域中采集3株草药，草药虽然在地图上没有表示，但是在亡魂模式下会被金色标识，很好辨认。

2. 之后继续跟随希尔贡，注意回避附近的兽人，如果被发现了就迅速将它们解决，但记得不要离希尔贡太远。爬上高台后会有1只卡拉哥需要对付，注意不要让希尔贡受太多伤，解决掉卡拉哥后继续进入亡魂模式，这里有2株草药需要采集，不过依然很容易就能找到。

3. 一路跟随希尔贡前进来到第三个需要采集草药的区域，这里没有任何敌人，只需在亡魂模式中找到3株草药即可。之后来到兽人要塞执行投毒任务，此时会解锁技能“投毒”，要塞中兽人众多，不过玩家需要完全不被敌人发现，并且顺带完成暗杀5个兽人的额外目标。首先要注意高台上的弓箭手，可以先用暗杀解决掉它们，攀爬在高台壁上引诱弓箭手过来，之后直接暗杀的手段比较有效。对于巡逻的兽人，依然可以使用逐个吸引然后暗杀的战术来解决。需要投毒的酒桶共有5个，而且均已在地图上标出，如果玩家已经完成了额外目标的话，可以尽量通过攀爬移动，以免被兽人发现而导致功亏一篑。

咕噜线 第二阶段：Shattered Memories

解锁条件	完成“An Interested Party”
额外目标	用弓箭将2只兽人弓箭手爆头
任务奖励	600XP，额外奖励50M

剧情

塔里昂与精灵亡魂再次找到咕噜，精灵亡魂拜托咕噜带他去寻找剩下的宝物，他想重拾自己的记忆，而咕噜也爽快地答应了这个请求。它带领塔里昂在一块平地上找到了第二件宝物，捡起宝物的塔里昂再次看见了精灵亡魂的过去，精灵坐在王位上，他的妻儿站在身旁……随后塔里昂便昏了过去，咕噜想乘机从昏倒的塔里昂手中偷走宝物，不料塔里昂及时醒来抓住了咕噜。此时精灵亡魂再度现身，并要求塔里昂释放咕噜，塔里昂无法理解精灵对他记忆的执着，正当二人争执之时，感受到危险气息的咕噜就此离开，并约定在一座古塔等待二人的到来。

流程

1. 首先是跟随咕噜的固定行动，不过需要注意躲避周围巡逻的兽人，这里必须解决两只高台上的兽人弓箭手，为了完成本任务的额外目标，需要将这两只弓箭手准确爆头，利用好“子弹时间”可轻松完成。

2. 来到一块空地后开始寻找宝物，打开亡魂模式，然后跟随蓝色的轨迹走到尽头便能找到。剧情过后会出现新的敌人食尸鬼(Ghuls)，这些怪物的数量非常多，不过此时会解锁技能“亡魂闪烁(Wraith Flash)”，每当连击数会变为红色后，按下□键+×键/X键+A键便能释放出强大的冲击波，利用这一

技能可以大范围地解决敌人，不过这些怪物的伤害其实并不低，在积蓄连击时还是需要灵活回避，解决掉这波敌人后任务完成。

拉特巴格线 第二阶段：Climbing the Ranks

解锁条件	完成“The Spirit of Mordor”
额外目标	暗杀 4 只兽人弓箭手
任务奖励	600XP，额外奖励 50M

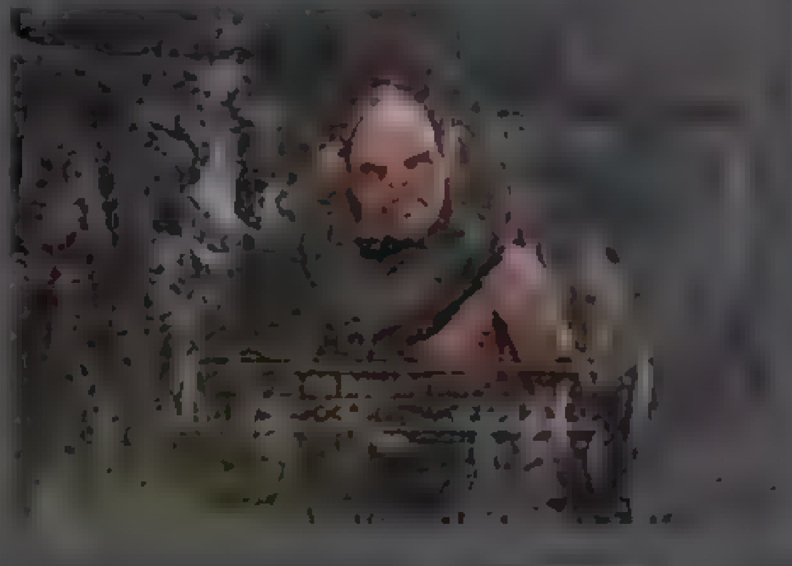
剧情

拉特巴格虽然在兽人之中有了一定的声望，但也仍然不敌那些比它更为强大的兽人，现在它又将面对被兽人队长布罗格处决的危险。拉特巴格是塔里昂找到黑掌的线索之一，他自然不能放任不管，他解决了正准备执行处决任务的布罗格队长。在救下拉特巴格后，塔里昂本打算就此结束与这只兽人的合作关系，不过狡猾的拉特巴格又想到了一个新主意，布罗格队长是莫格（Mogg）酋长的部下，而如果拉特巴格向酋长展示自己除掉了布罗格这一功绩，它便可以成为酋长的新部下，想要解决掉酋长并不是难事，而塔里昂只需解决剩余 3 个酋长便可。这样千载难逢的机会，塔里昂自然不会放弃。于是，他与拉特巴格约定好在训练营碰面……

流程

1. 任务开始后只有 4 分钟时间去解救拉特巴格，这时需要先完成暗杀箭手的额外目标，时间还是很紧迫的。需要注意的是，即使未被发现，使用弓箭射杀也不会算作暗杀，所以要完成额外目标，这里的弓箭手都必须近身后解决。先注意右侧平台弓箭手的动向，趁其转身怕爬上台解决它，然后顺着右侧的道路爬上高处，注意路边的单只兽人，高处的平台一直延伸到场景左侧，沿路会有 3 个弓箭手，在攀爬时需注意不被它们发现，依然可以绕到它们背后将它们暗杀。

2. 解决完弓箭手后直接与场景中央的敌人展开正面战斗，敌人中会有两个难缠的防御者，而 BOSS 布罗格队长的武器带有毒性，因此这里建议大家多采用回避躲避敌人的攻击，积攒连击数后释放“亡魂闪烁”给予敌人范围性打击，在杂兵都被解决之后，BOSS 便是我们的“囊中之物”了。将布罗格队长打至残血，之后按照提示按 R1 键 /RB 键抓住它后，再按 × 键 /A 键对其审问，获取莫格酋长的信息后任务完成。



咕噜线 第三阶段：The One Truth

解锁条件	完成“Shattered Memories”
额外目标	在 1 分钟内逃出洞穴
任务奖励	600XP，额外奖励 50M

剧情

虽然塔里昂并不认为咕噜会给他们带来什么帮助，但在精灵的一再坚持下，他们还是跟随咕噜的脚步去追寻下一件宝物。终于他们在一个洞穴的最深处找到了又一件宝物，宝物再次将塔里昂拉回了精灵的过去，原来精灵亡魂并不是别人，他正是魔戒缔造者，中土世界中伟大的铁匠凯勒布理鹏。精灵自己也终于想起了这一切，他在索伦的引诱下铸造了魔戒，但最终却被索伦杀害。就在此时，一个格拉哥（Graug）向他们袭来，不过塔里昂还是及时逃出了洞窟。狡猾的咕噜此时再次现身，它希望从凯勒布理鹏口中打探出魔戒的下落，不过遗憾的是，凯勒布理鹏也不知道魔戒的去向，咕噜决定继续寻找宝物，它相信这其中将蕴藏着关于魔戒的记忆。

流程

1. 任务开始后自动进入亡魂模式，一直跟随蓝色的轨迹前进便可，中间有一段路经过高台，需要攀爬前进，周围有不少卡拉哥，而且它们会攀爬高台，想要快速进行任务的话注意不要让它们发现。到达一个山洞口，这里被名为格拉哥的巨兽把守，接下来的任务时间限制很短，此时需要迅速使用弓箭射击被标记的肉块，待格拉哥被吸引过去后，按 × 键 /A 键迅速快跑到洞口。

2. 在山洞中继续沿着蓝色轨迹直到洞穴最深处，途中遇到的食尸鬼需要立刻解决掉，之后沿轨迹攀爬到洞穴深处较远的平台上找到宝物。剧情过后开始逃脱洞穴，这里会出现可以进行远程攻击的食尸鬼喷吐者（Ghul Spitters），并且为了完成额外目标，我们必须在 1 分钟内完成任务。不过好在此时解锁了技能“暗影突袭（Shadow Strike）”，按住 L2 键 /LT 键拉弓瞄准被黄色标记的食尸鬼，然后按 × 键 /A 键，便可瞬移到其身边将其击倒，利用“暗影突袭”的瞬移便可轻松逃脱，不过要注意捡沿路的箭支补给，以免需要使用“暗影突袭”时弓箭数量不够。

拉特巴格线 第三阶段：The Warchief

解锁条件	完成“Climbing the Ranks”
额外目标	使用攀墙暗杀处死一个狂战士
任务奖励	600XP，额外奖励 50M

剧情

塔里昂如约来到兽人训练营，却发现拉特巴格被吊在了半空中，两只兽人正准备对它处刑，塔里昂见情况不妙连忙解决了那两只兽人并救下了拉特巴格。接着他从拉特巴格那里得知，原来他们之前杀死的布罗格队长是酋长的孪生兄弟，向酋长展示自己杀掉布罗格这一战果的拉特巴格无疑是自投罗网。虽然与之前的计划有所出入，但塔里昂还是继续了暗杀酋长的行动，即便是强大的兽人酋长也难逃被塔里昂处死的命运，而原本弱小的拉特巴格也凭借着与塔里昂的合作，如愿成为了新的兽人酋长。

流程

1. 剧情过后任务开始，为了引出酋长，我们首先要解决掉 2 只兽人狂战士(Beserker)，它们都已被黄色标记出来，很好辨认。狂战士是从这里开始出现的新敌人，它们会对塔里昂的攻击进行反击，因此用正面的连击来对付狂战士不是很有效，最好使用暗杀对付它们。为了完成额外目标，这里需要使用攀墙暗杀解决一只狂战士，首先攀爬到狂战士所在的木桥边缘，按 R2 键 + △键 /RT 键 +X 键吸引较近的一个狂战士，在它走到你身边后立刻按 R2 键 + □键 /RT 键 +X 键使用攀墙暗杀将其解决。不出意外的话，另外一只狂战士此时会被吸引然后走向塔里昂，按照解决第一只兽人的办法将它解决便可。

2. 解决掉两个狂战士后来到目标地点，此时莫格酋长便会出现。一场硬仗在所难免，酋长拥有比兽人队长更强的实力，并且有着更多的强项以及更少的弱点，在对付酋长前最好先看清楚它的弱点是什么，然后对症下药。莫格酋长身边还会为一堆兽人，对付像这样成群的敌人还是建议多积攒连击数，然后释放“亡魂闪烁”来造成范围伤害，将所有杂兵都解决了再安心对付酋长，注意酋长在濒死时会发动“垂死反击”，按照提示完成 QTE 即可。

条件任务：Warchief Hunt

说明

1. 这是一个需要玩家猎杀 4 个兽人酋长的任务，在玩家完成了“Climbing the Ranks”后便会与“The warchief”一同解锁，而“The Warchief”任务中杀死的酋长也会计算在本任务杀死总酋长数内，所以玩家只需再杀三个酋长便可。

2. 要使猎杀酋长任务出现，首先必须要获得酋长的信息，需要玩家审问带有绿色核心的兽人或者兽人队长需要获取信息，“索伦的军团”中央高台上的黑影便是酋长了。获取信息后，酋长的弱点也就一目了然了。

3. 查明酋长信息后便地图上便会出现相关任务，需要注意的是，酋长身边可能会有兽人队长作为护卫，任务开始后它们会与酋长一同出现，所以在进行任务之前最好现将这些作为护卫的兽人队长解决掉。做好准备之后便可以开始任务了，和“The Warchief”中一样，酋长不会任务一开始便出现，要引出酋长必须先达成一定的条件，这些条件是随机的，不过都比较好达成。酋长出现之后就要想办法干掉它，对付酋长需要充分利用好它的弱点或致命点，比如暗杀对其致命的话，直接用暗杀解决它就行。当然酋长也有不少强项，开战前最好先查明以便更好地制定对策。

希尔贡线 第三阶段：The Dark Monument

解锁条件	完成“Warchief Hunt”及“The Warchief”
额外目标	用弓箭将 3 只兽人弓箭手爆头
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

埃琳并不希望丈夫希尔贡继续冒着风险与兽人们作战，她也不太信任几周前还在与他们为敌的塔里昂，但希尔贡并未打算放弃与塔里昂的合作，他得知兽人们建立了一座索伦的纪念碑，为了引出黑掌，他与塔里昂开始了炸毁纪念碑的行动。他们将炸药悄悄藏入兽人装酒的推车上，然后一路杀进了兽人要塞，索伦的雕像最终被炸毁了，希尔贡的行动让被奴役的人们看到了一丝自由的希望，他也证明了自己是一位合格的领袖。

流程

1. 任务开始后一路跟随希尔贡前进，途中遇到的食尸鬼直接干掉即可。来到第一个兽人营地，这里的兽人需要全部清理掉。首先可以在远处用弓箭解决掉高台上的 3 只兽人弓箭手，剩余的兽人都可以暗杀解决，当然如果利用兽笼中的卡拉哥以及场景中的蚊巢的话，解决这些兽人会更加轻松。

2. 清理掉第一个营地的兽人后继续跟随希尔贡，护送推车前往第二个营地。途中会再次遇到一些食尸鬼，注意保护希尔贡的安全，多利用范围攻击对付它们。第二个营地有 8 只兽人要对付，同样先从远处解决掉弓箭手，篝火旁的兽人可以通过用弓箭引爆篝火来解决，剩下的几只兽人就很好对付了，注意周围烦人的食尸鬼，它们会时不时上来蹭你血。

3. 清理掉第二个营地的兽人后就要跟随希尔贡前往纪念碑处，在石桥上会再次遭遇好几波食尸鬼，需要将它们全部解决后才能继续前进。来到纪念碑所在的兽人要塞，这里一共有 17 只兽人需要解决，不过好在这里有可以引来卡拉哥的肉块，以及许多可以造成范围伤害的蚊巢，场景中的弓箭补给也十分充足，解决这帮兽人应该不是难事，在这里要注意补满弓箭，以免之后弓箭不足无法完成额外目标。

4. 之后兽人们会来进攻推车，干掉它们保证推车不受伤害，前进一段路程后高台上的 3 个弓箭手会攻击推车，将它们爆头顺便完成额外目标。之后，来到推车处按 R1 键 /RB 键开始自己推车，注意防范兽人的进攻，弓箭手过一段时间后会再次出现，必须优先将它们解决，不然推车很容易便被破坏。将推车推到目标地点，任务便完成了。

BOSS战：The Black Captain

解锁条件	完成“The Dark Monument”
额外目标	用匕首连刺兽人 10 下。
任务奖励	800XP，额外奖励 150M

剧情

黑掌的手下铁锤（The Hammer）终于向希尔贡的军队袭来，战士们纷纷倒下。希尔贡打算召集人手，与塔里昂一起和铁锤决死一战。但塔里昂却打算单枪匹马作战，他让希尔贡带走了他的人马自己独自前往铁锤的大本营。索伦纪念碑的崩塌让铁锤很是生气，而恰巧已经是酋长的拉特巴格自然成了铁锤的出气筒。不过塔里昂在此时赶到了要塞，恶战一触即发。在塔里昂的努力下，他最终将铁锤制于剑下，但黑掌至今还未现身。就在此时，

一位来自诺恩之海的女剑士出现在了塔里昂面前，她是诺恩的公主理萨瑞尔。诺恩的女王玛玟预见了塔里昂的不幸，并认为他会是第二个凯勒布理鹏，并希望可以见一见塔里昂。就这样，新的旅程开始了 ......

流程

任务一开始便是与铁锤的BOSS战，不过幸好BOSS周围都是最普通的兽人杂兵，这些杂兵会不断刷出，因此不必太过纠缠。弓箭对BOSS是无效的，“亡魂闪烁”和“吸取”等亡魂系技能也无法对其造成大硬直，而释放“亡魂闪烁”后BOSS会立即对塔里昂释放冲击波，所以对付铁锤最好不要使用亡魂系技能。BOSS的普通攻击可以使用反击弹反，弹反之后BOSS会进入眩晕状态，之后可以对其连击积攒剑气，之后用“处决”对其造成大伤害。BOSS在远程会释放冲击波，在近战时有一定几率发动快速的重击，这两招都无法用反击弹反，只有掌握好BOSS攻击的节奏才能有效回避。BOSS每损失一定血量都会释放震地波，这招是无法回避的，玩家的连击数也必定会被打断，玩家也需要注意好自己的血量，避免被BOSS的冲击波震死。需要注意的是，本任务中也有额外目标，不过很好完成，按R1键/RB键抓住一只兽人，然后按□键/X键连刺它10下即可，注意找一个偏僻的位置，以免在连击时被其他兽人的攻击打断。

The Messenger

解锁条件	完成“The Black Captain”
额外目标	用火焰烧死 30 只食尸鬼
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

塔里昂跟随理萨瑞尔来到了诺恩海岸，他们在一座小屋内见到了年迈的玛玟女王。女王再次开始了预言，她看到了索伦的军团侵袭了摩多，但依然有办法可以阻止这件事的发生。她想让塔里昂从食尸鬼的巢穴里夺回精灵的宝物，之后再去寻找知道线索的矮人，之后便失去了知觉。塔里昂通过食尸鬼们留下的踪迹来到了食尸鬼的巢穴，洞穴深处的一把锤子再次将塔里昂拉回了凯勒布理鹏的过去，这把锤子正是打造了魔戒的锤子，而索伦从凯勒布理鹏手中夺走了魔戒。在获得宝物后塔里昂逃出了洞穴，在洞穴外他遇见了一位名叫托维恩的矮人，矮人邀请塔里昂与其一同狩猎，并告诉塔里昂他知道另一件宝物的线索，看来塔里昂不得不去一趟矮人的营地了。

流程

1. 从玛玟的屋子离开后，首先来到黄色标记的任务地点出发剧情，之后进入亡魂视角，跟随食尸鬼的轨迹前进，注意对付沿路的兽人。之后回来到一个洞穴，洞穴中有着很多食尸鬼，在亡魂视角下很容易辨别它们的位置，避开它们继续沿着轨迹走较高的地势，注意不要走得太快，注意观察周围食尸鬼的位置并且回避它们，之后来到目标地点发生剧情。

2. 剧情过后新的敌人食尸鬼王（Ghul Matron），它比一般的食尸鬼强很多，会弹反你的攻击，而且还会像喷射者一样喷出带毒液体，弓箭及火焰是它的弱点。对付它最好先用弓箭射击其头部使其硬直，再对其进行连续攻击。和它肉搏时需要注意它的下一次攻击是可以反击的普通攻击还是只能回避的强力一击。将它生命值削弱到一定程度时，会有一大群食尸鬼攻进来，此时可以将它们引到篝火旁，然后用箭射击篝火引发爆炸一举消灭它们。解决掉食尸鬼王后需要在2分钟内逃出洞穴，此时还需顺带完成用火烧死30只食尸鬼的任务，不过好在场景中的食尸鬼和篝火都很多，玩家在逃跑途中可以顺便完成。

玛玟夫人线 第一阶段：Queen of The Shore

解锁条件	完成“The Messenger”
额外目标	在没有被发现的情况下，3分钟内刻印6只弓箭手
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

塔里昂将锤子带回了玛玟夫人处，并拜托玛玟夫人预言他的命运，以及破除诅咒的方法。玛玟夫人告诉塔里昂只有打败黑掌的军团并且光复摩多，他才能从诅咒中解脱。但是塔里昂却觉得势单力薄，但玛玟夫人告诉了他集结力量的办法，她让塔里昂前往附近的一座兽人营地。来到营地，兽人们正准备处决2个人类士兵，塔里昂救下了他们。士兵们给了塔里昂一件宝物，这宝物正是凯勒布理鹏的王冠，王冠向塔里昂展现了凯勒布理鹏为了守护家人和国土，与索伦以及兽人军团对抗的情景，最终凯勒布理鹏倒在了索伦的铁锤之下。塔里昂虽然找到了王冠，但他还不知道之后该怎么做，于是他必须再次拜访玛玟夫人 ......

流程

1. 首先要在1分30秒内赶到指定地点，并且不能被兽人发现，一路沿着较高的地势快跑便可，可以多利用越过障碍物后加速的技能，途中如果接近了巡逻的兽人，就减缓速度潜行前进。到达营地后会解锁“刻印”技能，这个技能是“吸取”的进化版，被刻印过的敌人可以被控制，并帮助塔里昂作战。之后要在不被发现的情况下对6只弓箭手进行刻印，而额外目标的条件要求玩家在3分钟内完成这一任务，不过时间并不是太紧凑。由于“刻印”可以在潜行状态下使用，所以玩家大可以按顺序潜行接近弓箭手然后刻印它们，总体来说不是很难。

2. 完成刻印弓箭手的任务后，按照提示按十字键↑激活它们使它们攻击兽人，之后便要干掉营地中全部15只兽人，有了弓箭手的帮助，战斗变得更为简单，注意反击的时机便可。剧情过后又会有20只兽人攻来，依旧在弓箭手的帮助下解决它们，之后任务便结束了。

玛玟夫人线 第二阶段：The Power of the Wraith

解锁条件	完成“Queen of the Shore”
额外目标	在不着地的情况下帮助格鲁布里克赢得新兵募集的“力量斗争”
任务奖励	1500XP，额外奖励150M

剧情

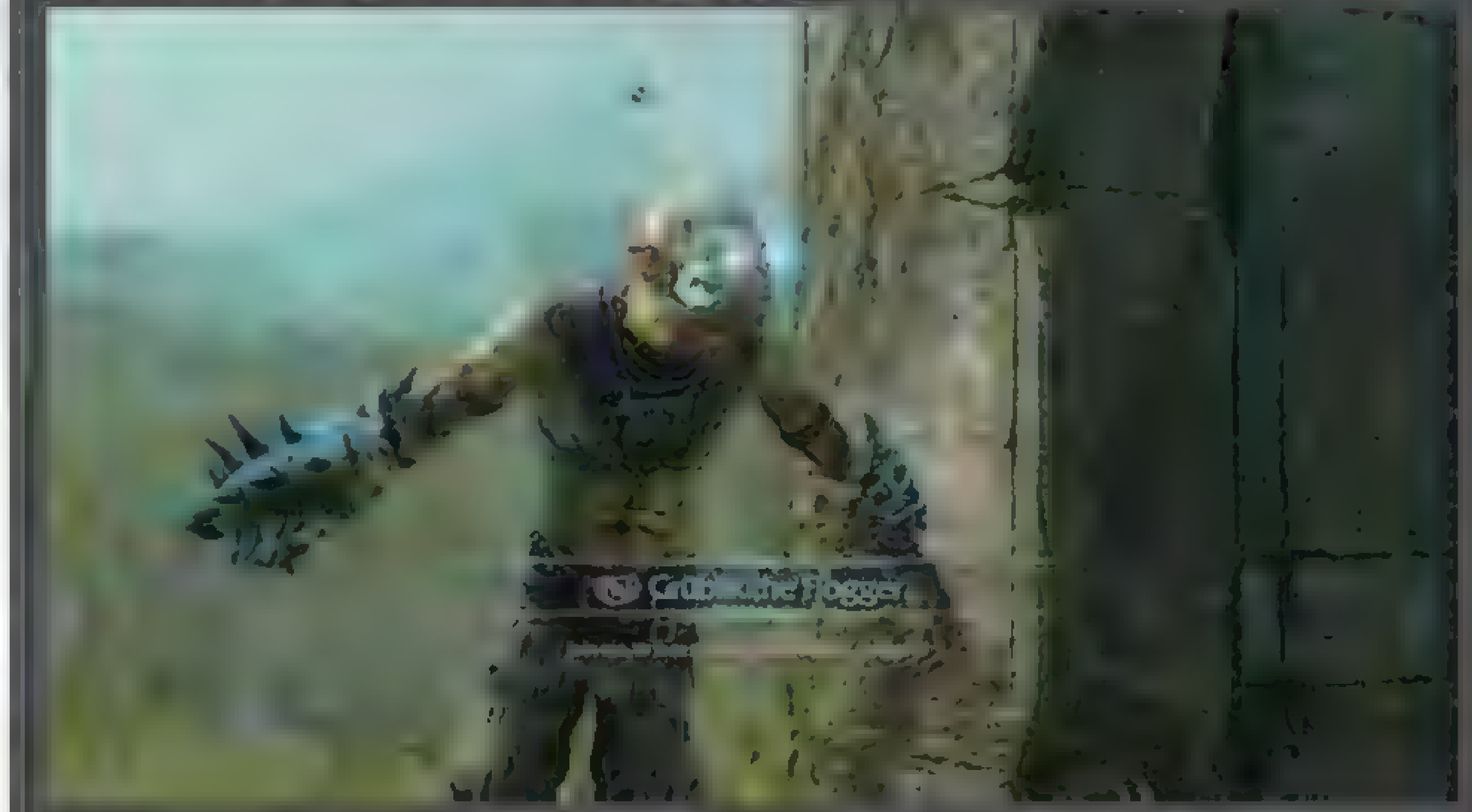
塔里昂再次找到了玛玟夫人，不过玛玟夫人看上去很奇怪，在问明来意后，玛玟夫人告诉了塔里昂他下一步该做的事，那便是运用亡魂的力量刻印一名兽人，并且想办法让这只兽人坐上酋长的位置，这样塔里昂便可以控制酋长麾下的兽人军队了。塔里昂成功将兽人队长格鲁布里克扶持为酋长，但当他回到玛玟夫人住处时，玛玟夫人的魔杖中突然发出了强大的力量将凯勒布理鹏的灵魂从塔里昂的身体中剥离了出来，好在理萨瑞尔及时赶到并破坏了魔杖，灵魂重新回到了塔里昂体内，而原本老态龙钟的玛玟夫人也恢复了年轻的容貌。原来玛玟夫人是在寻求白袍巫师萨鲁曼帮助时中了巫师强大的魔咒，现在则被解开了，她告诉塔里昂索伦的军队非常强大，足以踏平摩多大陆，看来塔里昂不得不组织一支军队了。

流程

1. 任务开始后，首先在“索伦的军团”中锁定兽人队长格鲁布里克（Grublik），之后来到地图上绿色圆形区域中的兽人营地，我们的目标是刻印刚刚标记的格鲁布里克，但队长级别的兽人必须先将它的血量削弱到一定程度，在其头像变绿后才能进行刻印，所以在这之前我们要收拾营地里的其他兽人，利用篝火的爆炸清场会更有效率。将格鲁布里克刻印后，再抓住它按×键/A键审问，这时再按△键/Y键就可以对它下达命令了，将它指派到现在惟一现身的酋长身边。

2. 之后前往地图上的蓝色标记地点，自动进入新兵募集类型的“力量斗争”，这里需要帮助格鲁布里克干掉3组不认同它的兽人，需要干掉的兽人头上都会有黄色标识，为了完成额外目标塔里昂不能到地面上干预战斗，这里都用弓箭协助它们便可，之后格鲁布里克便成为了酋长的护卫。

3. 随后要前往酋长所在要塞中的指定地点，要塞中有很多兽人，为了不被兽人们发现，可以将它们都引到一边，自己再从另一边通过，高台上的弓箭手可以直接用弓箭解决，之后一路沿着墙壁行走便可避开沿路的兽人，到达钟塔上的指定地点后，酋长便会和格鲁布里克一同出现。这时激活格鲁布里克，它便会向酋长发动攻击，之后跳下钟楼帮助它击败酋长，因为有队友帮忙，所以战斗毫无难度，注意不要使用范围攻击以免伤到友方兽人，QTE解决酋长后格鲁布里克顺利替代了它的位置。



玛玟夫人线 第三阶段：The Cure

解锁条件	完成“The Power of the Wraith”
额外目标	潜行刻印5只兽人
任务奖励	400XP，额外奖励50M

剧情

玛玟夫人虽然被解除了诅咒，但身体还未完全恢复，理萨瑞尔决定带领士兵们为母亲找到可以帮助她恢复身体的草药，塔里昂不顾凯勒布理鹏的劝阻，决定帮助理萨瑞尔清理掉碍事的兽人并且找回药物。在塔里昂的帮助下理萨瑞尔最终拿到了草药，这是她得知兽人们又有行动，并希望塔里昂可以帮忙。不过此时凯勒布理鹏现身，他提醒塔里昂要明确自己的立场，以打倒黑掌为重的塔里昂最终没有参与理萨瑞尔他们的行动。

流程

1. 这个任务一开始要求我们肃清兽人要塞中三个营地的兽人，并且全程不被发现。要塞中无处不见的弓箭手依然是需要注意的对象，可以优先解决，或是对它们刻印顺便完成潜行刻印5只兽人的额外目标。3个指定地点的兽人均可以用特殊手段解决，离初始地点最近的营地的兽人可以直接用弓箭引爆篝火炸死，下一个较近营地的兽人则可以利用兽笼中的卡拉哥，将卡拉哥从兽笼中放出让它攻击兽人，玩家则可以在一边用弓箭补刀，待兽人们都被解决后再用弓箭射死卡拉哥即可。

2. 最后一个营地处会有一个兽人队长，不过好在营地周围有蜂巢以及炸药可以利用，射击兽人们头顶的蜂巢可以直接解决普通的兽人杂兵，之后在确保兽人队长单独行动的情况可以直接与其正面肉搏，将最后一个营地的兽人清理干净后任务完成。

玛玟夫人 第四阶段：The Rescue

解锁条件	完成“The Cure”
额外目标	无
任务奖励	600XP

剧情

原本想要继续与兽人们对抗的理萨瑞尔不幸落入了敌人的手中，虽然她殊死抵抗，但仍不敌人多势众的兽人们，她被关在了兽人要塞之中。得知这一消息的塔里昂当然不能袖手旁观，他单枪匹马来到了兽人要塞。他在要塞中找到了理萨瑞尔，一帮兽人正准备处决她，塔里昂连忙干掉了这些烦人的兽人们，并将理萨瑞尔带出了要塞。为理萨瑞尔包扎完伤口后，她开始问起了塔里昂救她的缘由，塔里昂则告诉理萨瑞尔他知道失去亲人之痛。理萨瑞尔想让塔里昂留下来与她一同作战，但塔里昂知道他并不属于这里。与理萨瑞尔道别后，游侠再次踏上了旅程。

流程

1. 第一阶段的行动要在 8 分钟内完成，但实际上 1 分钟便可以搞定。任务首先要求玩家刻印 6 只兽人，要塞的高台上会有许多落单兽人，避开大部队悄悄靠近这些兽人并将它们刻印即可，完成刻印行动后，立刻赶到指定地点便可触发剧情。

2. 剧情过后兽人们准备处刑理萨瑞尔，可以直接使用“暗影突袭”瞬移到理萨瑞尔身边的兽人处，之后将这些兽人杀死或刻印便可，期间注意不要让兽人们靠近理萨瑞尔，以免她被兽人磨血磨死。解决掉兽人后走到理萨瑞尔身旁，之后按 R1 键 /RB 键将她扶起，接着朝指定地点处缓步前进，不过中途还会遭遇 3 波兽人，此时需要放下理萨瑞尔进行战斗，注意好她的血量，由于有之前刻印的兽人帮助，所以战斗不是特别困难，到达最终指定地点后任务结束。

托维恩线 第一阶段：Big Game

解锁条件	完成“The Messenger”
额外目标	杀死兽人的数量超过托维恩
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

塔里昂如约来到了矮人托维恩的营地，托维恩恰巧刚刚猎杀了一只卡拉哥。在塔里昂说明自己曾经军队队长的身份后，托维恩很是不屑，他认为这位队长并不会拥有与猎人那样不受规则束缚的狩猎技巧，他打算给塔里昂好好上一课。一场愉快的狩猎结束后，塔里昂开始问起托维恩为什么要教他狩猎，但托维恩的回答让塔里昂有点摸不着头脑，以力量换取猎物对猎人的尊敬什么的，也许只有托维恩这样的老猎人才能知其深意吧。

流程

1. 任务开始后跟随托维恩前进，到达任务地点后玩家便要驯服一只卡拉哥。此时会解锁技能“卡拉哥猎人”，塔里昂现在可以对卡拉哥的攻击实行反击了，在它飞扑时按△键 /Y 键反击，之后卡拉哥会陷入眩晕，之后按 R1 键 /RB 键骑到它背上，完成 QTE 后卡拉哥便被驯服。

2. 骑着卡拉哥一路跟随托维恩，在遭遇兽人后开始和托维恩比赛谁杀的兽人多，本任务的额外目标便是在比赛中胜出。撕咬攻击和长剑攻击并用会更有效率，尽量要那些已经眩晕倒地的兽人，高台的弓箭手可以用弓箭解决。

3. 之后遇到的一个营地的兽人可以直接用篝火的爆炸解决，千万不要让卡拉哥跑到篝火上，那样会直接导致任务失败。跟随托维恩解决了一大波兽人后，会出现一只准备逃跑的兽人，此时要立刻追上去将它解决。之后进入亡魂视角跟随轨迹与托维恩汇合，解决掉最后 2 只兽人后任务完成。

托维恩线 第二阶段：Hunting Partners

解锁条件	完成“Big Game”
额外目标	控制格拉哥吃掉 3 只兽人
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

塔里昂再次来到了托维恩的营地，他们在篝火旁聊了起来，塔里昂告诉托维恩自己心中的伤痛很深，托维恩则指着自己的伤口告诉塔里昂这些都是巨大的格拉哥造成的，格拉哥也带走了他伙伴的生命，而托维恩准备给塔里昂上的第二课，便是狩猎这巨大的白色怪物。虽然这个大家伙并不好对付，但托维恩还是乐在其中，他们最终合力干掉了这个大家伙，而托维恩也对塔里昂在狩猎时的表现刮目相看，看来这位意志坚定的老猎人无论如何都不会被魔戒的黑暗力量所影响的。

流程

1. 任务开始后跟随托维恩前进，之后会看到一只巨型的格拉哥，我们这次的目标便是狩猎它。继续跟随托维恩前进，会看到格拉哥也跟了过来，之后便要开始狩猎了。首先注意好格拉哥的行动，偷偷潜行到它的后侧，之后攻击它的腿部，随后格拉哥会发现你，此时附近会出现几只卡拉哥，将格拉哥引过去攻击卡拉哥，待卡拉哥倒地后赶紧驯服一只。

2. 骑着卡拉哥将格拉哥引到地图上的绿色区域，之后等提示出现后用弓箭的蓄力射击攻击格拉哥的头部，使其硬直。待托维恩束缚住格拉哥后会解锁技能

"格拉哥猎人",此时从卡拉哥身上下来,走到格拉哥旁按 R1 键 /RB 键,一套 QTE 后塔里昂便驯服格拉哥了。

3. 骑上格拉哥后会有一群兽人攻过来,不过在强大的格拉哥面前形同蝼蚁。此时需要完成让格拉哥吃掉 3 只兽人的额外目标,在兽人面前按△键/Y 键即可。吃掉 3 只兽人后,用□键 /X 键的范围攻击清场,之后按 R2 键 + □键 /RB 键 +X 键杀死被驯服的格拉哥后任务结束。

托维恩线 第三阶段:
The Great White Graug

解锁条件	完成"Hunting Partners"
额外目标	
任务奖励	600XP,额外奖励 150M

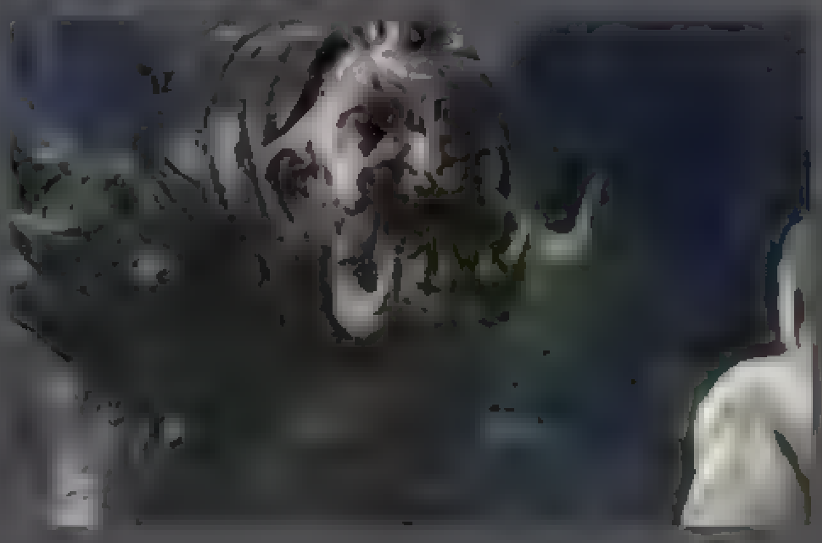
剧情

这一次与托维恩见面时,他正骑着一只卡拉哥,和另一只卡拉哥玩追逐游戏,而塔里昂的到来又让托维恩有了新的主意。他让塔里昂驯服了另一只卡拉哥,随后一同来到了格拉哥的巢穴。虽然巢穴的主人似乎不在,但塔里昂却在这里发现了一把斧子。拿起这把斧子,塔里昂再次进入了凯勒布理鹏的记忆,他再次看到魔君索伦是如何逼迫凯勒布理鹏制造了魔戒。塔里昂从昏迷中醒来,却发现格拉哥早已回到了巢中,一场恶战在所难免。不过在塔里昂与托维恩的共同努力下,这只强力的尖角格拉哥最终还是倒下了,托维恩对这次狩猎非常满意,并希望塔里昂以后还能与他搭档。不过塔里昂还有必须完成的事,他得在这里与托维恩道别了,不过他还是希望以后还能有机会与托维恩见面。

流程

1. 任务一开始便要驯服一只卡拉哥,驯服的方法与之前一样,尽量远离它引诱它对你使用飞扑攻击,之后按△键 /Y 键反击使其倒地,之后便可以驯服了。骑着卡拉哥跟随托维恩来到卡拉哥的巢穴,剧情过后进入与格拉哥的战斗。首先尽量远离它,在它张口准备蓄力攻击时拉弓对其头部蓄力射击,打出硬直后上前按 R1 键 /RB 键对其 QTE 便可,注意在 QTE 结束后格拉哥会使用捶地攻击,需要按 × 键 /A 键躲避。

2. 之后在格拉哥周围会出现一群食尸鬼,格拉哥会将食尸鬼抓起来吃掉,之后会回复生命值。所以这里必须在格拉哥吃掉这些食尸鬼之前将食尸鬼解决掉,不过这里有一个较难达成的额外目标,必须射死 3 只在格拉哥手中的食尸鬼,在格拉哥抓住食尸鬼后就必须抓住时机拉弓,之后对射击精准度要求较高,尽量节省专注值以及弓箭数。解决这群食尸鬼后格拉哥会继续朝塔里昂进攻,这时只需重复之前的流程,直至格拉哥的生命值被完全耗尽。



条件任务:
Branding the Warchiefs

说明

在对格鲁布里克进行刻印后,我们还需对 4 只兽人酋长进行刻印才能继续主线任务。常规方法和之前流程中的狩猎酋长一样,只不过最后的步骤由杀死酋长变为了将酋长刻印。但是常规方法太浪费时间,这里要介绍一个比较简便的方法,那就是对之前被刻印的格鲁布里克下命令,让它去找其他酋长闹事,之后在进入相应的"力量斗争"任务中对目标酋长刻印,如此循环直至其他 4 位酋长都被刻印即可。这么做不仅省去了完成引出酋长任务的麻烦,而且需要面对的敌人也比正常任务中少,并且在战斗中还会有我方兽人帮忙,可谓事半功倍。

Lord of Mordor

解锁条件	完成"Branding the Warchiefs"
额外目标	无
任务奖励	1000XP

剧情

塔里昂终于组建出了一支属于他的兽人军队,而他现在的目标便是黑掌的老巢了。玛玟夫人与理萨瑞尔来到码头为塔里昂送行,她们都知道,整块摩多大陆的命运现在正掌握在塔里昂手中。塔里昂在黑掌的要塞中杀出一条血路,但在前面等待着他的并不是黑掌本人,而是他的手下坚垒(The Tower)。坚垒将黑掌的意图全盘托出,黑掌将塔里昂一家人当做祭品召唤了凯勒布理鹏,再借助塔里昂将魔戒的锻造者带到他的面前,原来塔里昂只不过是凯勒布理鹏灵魂的载体。怒火充满全身的塔里昂最终将坚垒斩于剑下,但他也深深陷入了对凯勒布理鹏的怀疑,现在惟一能做的便是找到黑掌,为整件事做个了断。

流程

1. 任务一开始便是与茫茫多的兽人作战,不过幸好我方也拥有 5 只酋长级的兽人,建议多用范围性技能清场,有"武器之力"的话也可以开启然后迅速解决敌人,不要让自己陷入被围攻的局面。敌方酋长的攻击力很高,注意躲避它的攻击,将其生命值削至最低后用 QTE 解决,之后前往指定地点触发剧情。

2. 剧情过后进入坚垒的 BOSS 战,限制时间为 8 分钟。首先前往指定区域,坚垒会有 2 个分身,玩家要做的并不是和它正面作战,而是潜行到任一个分身背后再对其使用"吸取"。如果在潜行时被坚垒发现的话,会立刻遭到 BOSS 的强制攻击,所以尽量在亡魂视角中观察 BOSS 的动向,建议走高墙等较高的地势绕后,尽量不要与其正面接触。将其血量削弱至最低后会再次提示前往指定地点,之后按照提示长按○键 /B 键完成 QTE 便能了结 BOSS 了。

Mordor in Flames

解锁条件	完成“Lord of Mordor”
额外目标	无
任务奖励	1000XP

剧情

塔里昂再次回到了诺恩，但他还是来迟了一步，黑掌的大军已经将这里扫荡一空，玛玫夫人的家中也已经一片狼藉，不过这是咕噜再次出现在了他的面前，手中拿着一个王冠。塔里昂从咕噜手中接过王冠，他再次看到了凯勒布理鹏的记忆，索伦为了夺走魔戒化身为黑暗君主的模样，凯勒布理鹏带着魔戒想要逃脱，却发现整个世界都被黑暗所吞噬。塔里昂知道自己不能再坐以待毙了，他率领着他的兽人军队来到了落日山下的黑门要塞。在打败了黑掌的爪牙之后，塔里昂来到了黑门要塞的顶端，在这里等着他的正是黑掌。黑掌让塔里昂看到了凯勒布理鹏与魔君的最后一战，塔里昂见证了凯勒布理鹏的失败，以及最后被魔君处死的情景。从回忆中醒来，黑掌横剑自刎，但没想到凯勒布理鹏的灵魂竟被黑掌从塔里昂的身体中吸走，转眼黑掌化为了魔君的外形，而塔里昂的脖子上竟然出现了伤口。黑掌准备就此了断塔里昂，但塔里昂用尽最后的力气接下了黑掌的攻击，反将剑刃插进了黑掌的铠甲之中。黑掌终于倒下了，塔里昂也完成了他的复仇，不过他与凯勒布理鹏的旅行并没有结束，前路上还有更加艰巨的战斗等待着他们。

流程

本任务作为主线中的最后一个任务显得过于简单，任务开始后一直向指定地点前进，之后会遇到敌方的5只兽人酋长，不过好在我方会有5只酋长以及一只卡拉哥帮忙，可以让我方的酋长和敌方的酋长陷入混战，塔里昂在一旁补刀即可，注意保持自己的血量，这5个酋长并不难对付。解决掉5个酋长后，按照提示爬上兽人要塞，之后进入剧情，剧情中会有一段简单的QTE，之后便可以欣赏结局了。

剧情DLC攻略

剧情简述

托维恩再一次找上了塔里昂，让他帮忙执行一个新计划。这次他的目标是一群已经在诺恩地区横行的驯兽师酋长，这群酋长驯服着更为凶残的怪物，例如比卡拉哥更为狡猾的卡拉加斯，能够喷射毒液的恶棍格拉哥，以及早已遍布诺恩地区的食尸鬼等。为了对付这些酋长，托维恩指定了一个精密的计划，那就是控制这些酋长们驯养的生物来对兽人进行反攻，而这正需要塔里昂的帮忙。塔里昂自然答应了老朋友的请求，他们的行动进行得很顺利，卡拉加斯暗中猎杀着营地中的兽人，恶棍格拉哥的毒液吞噬了兽人弓兵们，一个个酋长也在混乱中倒下。当最后一名酋长被淹没在自己驯养的食尸鬼大军后，塔里昂的任务再一次结束了，而托维恩也准备踏上新的旅程，不过在不久的将来，我们也许会再一次见到他们的身影。

Lord of the Hunt

解锁条件	完成本篇主线任务““Hunting Partners”以及“Lord of Mordor”
额外目标	使用骑乘暗杀解决7只兽人

说明

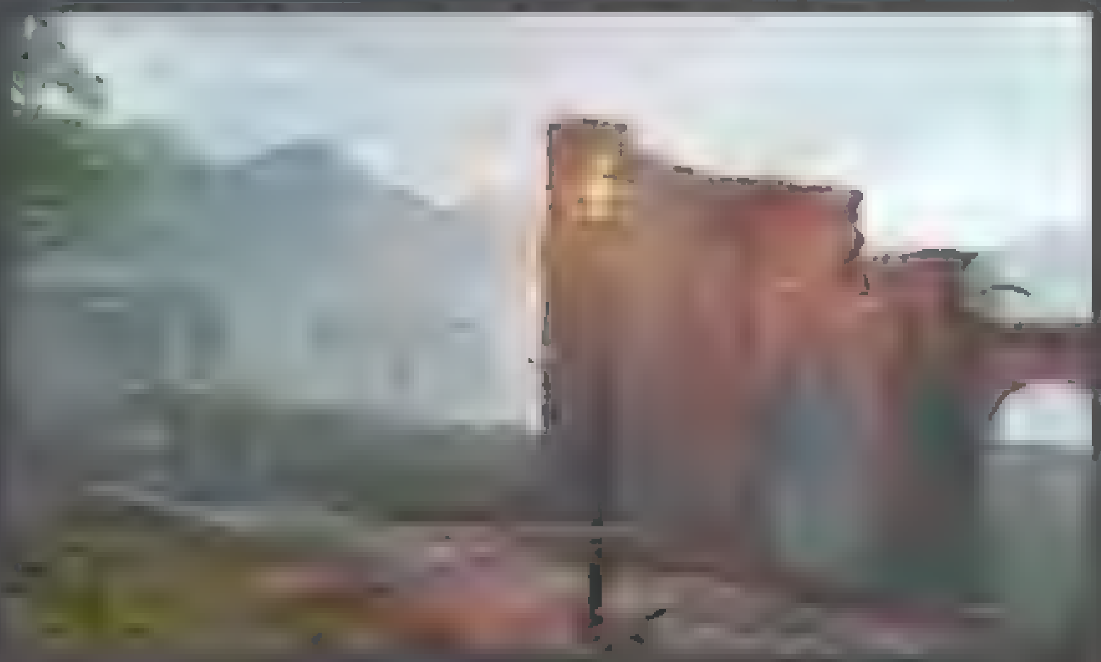
首先跟随托维恩一路前行直到看见一只卡拉加斯，之后进入地图上绿色的范围内，对准那只卡拉加斯按L2键+×键/LT键+A键使用“暗影骑乘”技能便可直接将其驯服。不同于卡拉哥，骑着卡拉加斯时依然可以进行潜行与暗杀。之后继续进行任务，一路前进来到地图标记处的兽人营地，之后需要解决掉这里已经被标记出来的5只兽人驯兽师，可以从高处利用骑乘暗杀解决它们。而为了达成额外目标，我们还需要利用骑乘暗杀多解决两只驯兽师以外的兽人。达成目标后返回托维恩处触发剧情，之后便会出现第一个猎杀酋长的任务。不过在进行猎杀酋长之前，我们需要先完成四个小任务，这样剩余的四个酋长猎杀任务才会出现。

Swift Tracking

解锁条件	完成“Lord of the Hunt”
额外目标	在“猛兽疾跑”中杀死3只兽人

说明

这次的目标是帮助托维恩找到从他营地偷走东西的兽人小偷，首先和托维恩一起肃清一个兽人营地，可以直接引爆篝火来解决它们，留意高台上的弓箭手。之后继续跟随托维恩前进，在对话结束后开始独自行动。此时首先在限制的40秒内前往指定地点，想要顺利达成目标便需要利用到本任务中解锁的“猛兽疾跑”加快卡拉加斯的移动速度，使用方法则和“精灵疾跑”完全相同。到达指定地点后需要解决目标兽人，此时并没有时间限制，可以顺便完成额外目标。额外目标的完成方法也很简单，玩家可以利用场景中的高台来触发“猛兽疾跑”，在加速状态中时迅速用弓箭来杀死兽人，重复3次便可。肃清完第1个地点的兽人后，在按照与之前相同的流程前往下一地点，解决掉那里的兽人后任务完成。



Matrons Rising

解锁条件	完成“Lord of the Hunt”
额外目标	使用“暗影突袭”杀死1只食尸鬼王

说明

这个任务的目标是一批遍布在诺恩地区，并且十分惹人厌烦的食尸鬼。在与托维恩的对话结束后，首先使用弓箭射击地上的土堆将食尸鬼引出来，然后解决掉这群食尸鬼。之后继续在地图的几个绿色区域中寻找土堆，用弓箭射击土堆后肃清出现的食尸鬼与食尸鬼王，记得用“暗影突袭”杀死一只食尸鬼王以完成额外目标。在进

行任务时要注意弓箭的余量，弓箭数较少时可以对食尸鬼或者兽人使用“吸取”进行补充，在杀死共计三只食尸鬼王后即可完成任务

Unwarranted Aggression

解锁条件	完成“Lord of the Hunt”
额外目标	同时让 10 只兽人中毒

说明

这次托维恩想要利用剧毒格拉哥来清理兽人，任务开始后首先用“暗影骑乘”驯服一只卡拉加斯，之后一路跟随托维恩前进，随后可以看到一个高台上有一群兽人在和食尸鬼纠缠，此时冲上去把这群兽人解决掉。高台周围会出现大量的食尸鬼，不过出现任务提示后可以使用弓箭射击远处被标记的一块腐肉，便会引来一只剧毒格拉哥，对其使用“暗影骑乘”后将其驯服。控制剧毒格拉哥时的操作与控制格拉哥时一样，不过按 L2 键 +R2 键 /LT 键 +RT 键可以喷射毒液，之后持续对场景中的敌人喷射毒液即可，注意向兽人密集的地区喷射以便达成额外目标，将敌人全部解决后任务完成。

Call of the Caragath

解锁条件	完成“Lord of the Hunt”

说明

为了引出酋长，首先要在骑着卡拉加斯的状态下暗杀 5 只被标记的兽人，虽然任务地点是兽人要塞，但暗杀任务依然很简单，不过需要留意高台上的弓箭手。引出酋长后对付的方法和以前一样，根据其弱点下手便可，本任务的酋长可以被暗杀，想办法从高处对其偷袭便可轻松将它干掉，大可不必管它的护卫。

Blasted Uruks

解锁条件	完成“Swift Tracking”

说明

为了引出酋长首先需要骑着卡拉加斯追赶三批骑着卡拉哥的兽人，追赶途中需要多利用“猛兽疾跑”加快速度。在可以看到敌人后就可以立刻拉弓射击它们，由于这些兽人身上都带着火药桶，所以无需蓄力便可一发将它们射死。由于每一批兽人都有三四只，所以建议玩家将每一批兽人的最后一只留下进行吸取用于补充弓箭与专注槽，具体方法便是先将它骑的卡拉哥射杀。本任务的酋长与其护卫都会骑着卡拉哥登场，所以在与它们作战前需要先将它们的卡拉哥射杀，之后慢慢与它们肉搏便可。

Stronghold Uprising

解锁条件	完成“Matrons Rising”

说明

要引出本任务中的酋长很简单，首先只需要用弓箭破坏要塞中三个绿色区域中的食尸鬼土堆即可，之后便可以爬到高处等待食尸鬼们解决掉要塞中的 10 只兽人。解决掉 10 只兽人后酋长会骑着 1 只恶棍格拉哥出现，此时需要先用弓箭攻击格拉哥头部使其虚弱，之后让食尸鬼慢慢解决掉它。格拉哥倒下后便只剩下酋长与它的护卫了，慢慢与它们肉搏便可。

No Rest For The Wretchted

解锁条件	完成“Matrons Rising”

说明

塔里昂在任务开始后便骑着一只格拉哥，为了引出酋长我们必须控制格拉哥进入要塞，之后利用毒液喷射干掉 20 只兽人弓箭手。要达成目标其实很简单，只需沿路前进时对着已经被标记出的弓箭手喷射毒液即可，不过途中需要注意恶棍格拉哥的血量，在血量不多时需要立刻按△键 /Y 键捕食身边的兽人以回复生命值。本任务中的酋长是一名弓箭手，并且会使用强力的炮击，不过弓箭同样也可以对其造成伤害，比较好的打法是在弓箭充足的情况下对其连续使用“致命暗影突袭”，大概使用 5 到 6 次便能将其解决。

Hypocritical Oath

解锁条件	杀死完成 4 个酋长猎杀任务
额外目标	1 次控制 10 只食尸鬼

说明

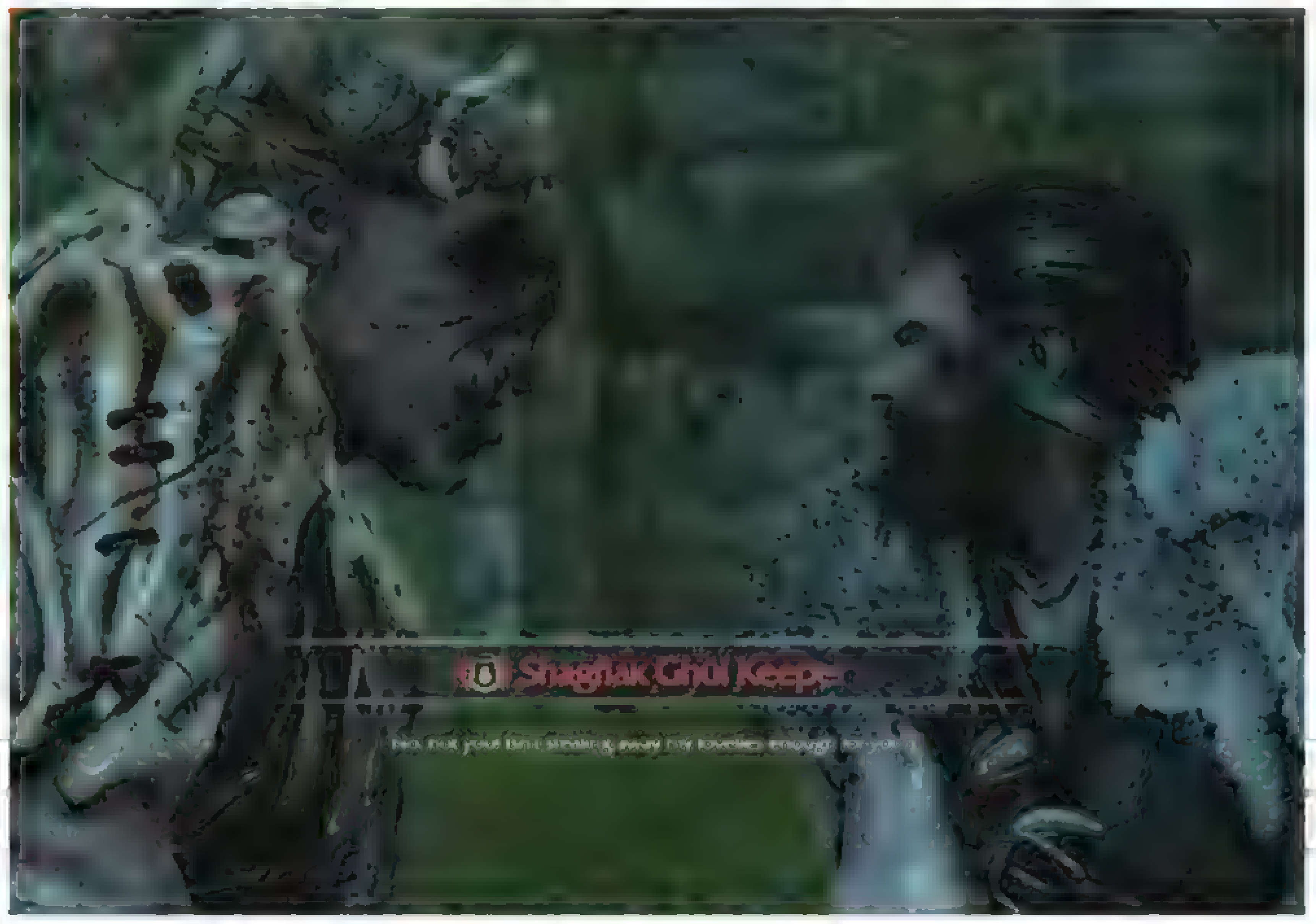
任务开始后首先会解锁能够范围控制食尸鬼的技能，使用方法是在积蓄剑气后按△键 +□键 /X 键 +Y 键。随后用弓箭射击绿色区域内的土堆引出食尸鬼，此时先攻击它们积攒连击数，剑气蓄满后再用之前的方法控制它们。清理完第一个区域后再前往第二个区域，用同样的方法控制几只食尸鬼。在射击第三个区域的土堆之后，会出现大量的食尸鬼，此时积蓄剑气并使用技能便可迅速达成控制 45 只食尸鬼的目标，顺便还可以达成 1 次控制 10 只食尸鬼的额外目标。任务的最后会出现 1 只恶棍格拉哥，不过对付方法很简单，拉弓后对准其头部进行蓄力射击使其进入虚弱状态，被控制的食尸鬼们便会一拥而上将恶棍格拉哥击倒。

Homewrecker

解锁条件	完成“Hypocritical Oath”

说明

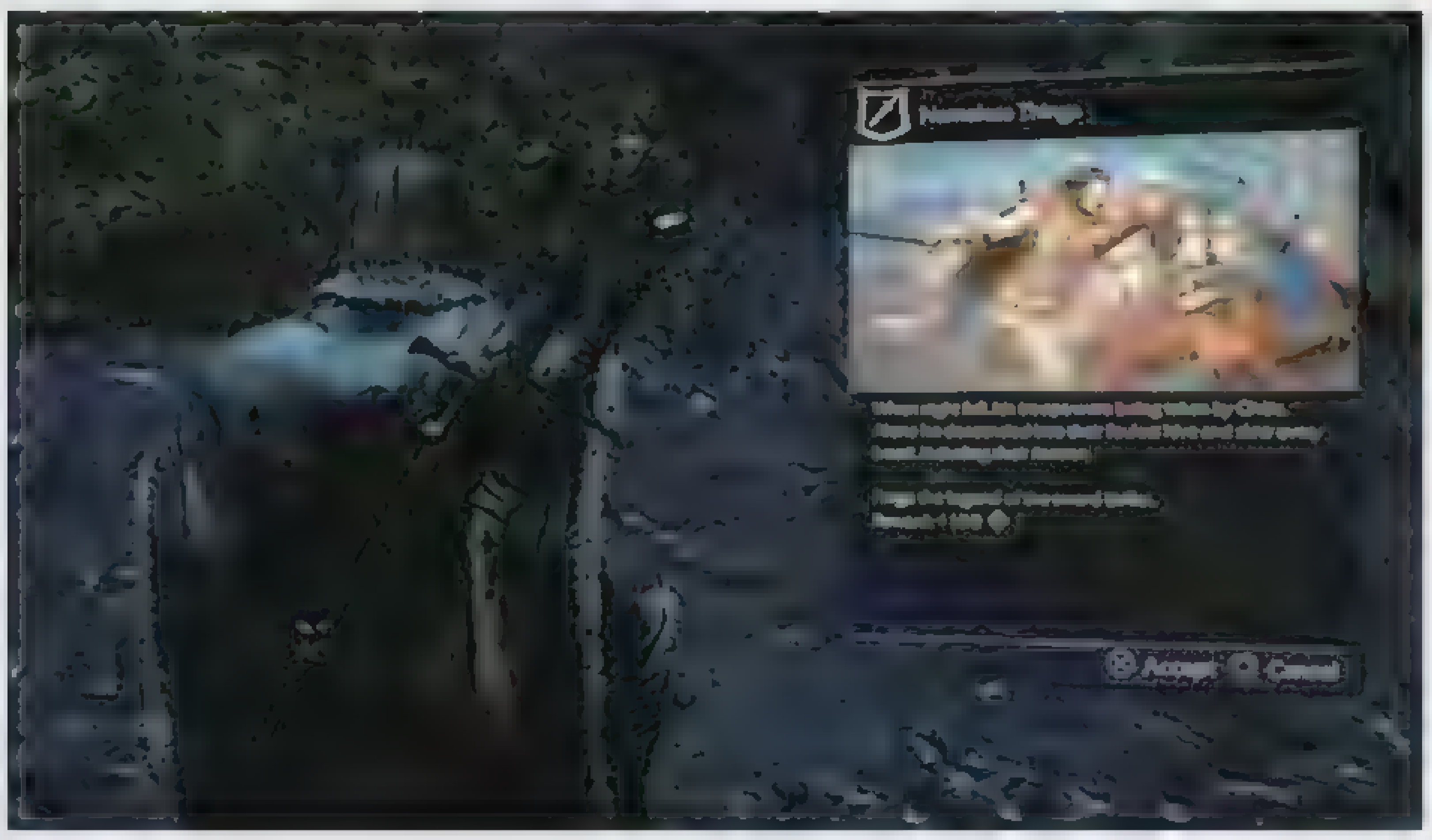
这个任务是剧情 DLC “Lord of the Hunt” 中最后一个任务，塔里昂需要解决掉驯服着一大群食尸鬼的最后一名酋长，不过在塔里昂身边也有着一群食尸鬼。首先率领着食尸鬼大军进入洞窟，顺便控制沿路的食尸鬼。之后在山洞的尽头会遇到酋长，此时会有源源不断的食尸鬼从四周涌来。由于最后一个酋长具有很多抗性，惟一的弱点便是受到食尸鬼、卡拉哥以及格拉哥的伤害，所以不必与其正面对抗，只需要慢慢控制周围的食尸鬼便可。当酋长的血量下降至一半后，它会强制击倒周围的食尸鬼并且逃走，之后玩家需要追出洞窟，随后利用“暗影突袭”瞬移到酋长的身边。之后的打法与之前一样，迅速将周围大量的食尸鬼纳入麾下便可，注意酋长周围还会出现几只卡拉哥，可以用“暗影骑乘”将它们驯服来增加战力。



研究篇

武器精通任务

游戏中的 3 种武器每种都会拥有 10 个精通任务，其中 5 个分布在乌顿地区，剩余 5 个则分布在诺恩地区。这些任务会在塔里昂习得特定技能后解锁，没完成 5 个单一武器的武器精通任务，对应武器的外形会发生改变，每个任务也会有不同程度的 XP 以及 Mirian 作为奖励，下面便会对每个武器精通任务作具体说明。



长剑精通任务

The Fell Beast

解锁条件	驯服一只卡拉哥，然后在限制时间内解决 3 只指定兽人
额外目标	使用卡拉哥的撕咬攻击杀死 5 只兽人
任务奖励	150M，400XP，额外奖励 50M

说明：首先驯服一只卡拉哥，之后要在 3 分钟之内完成任务，然后骑着它前往身后较近的一组守卫所在地点，迅速冲进兽人堆中，利用长剑与卡拉哥的撕咬同时攻击，迅速解决掉它们，注意用撕咬解决 5 只兽人以达成额外目标。然后再冲向下一个地点重复上述步骤即可，必要时可以利用弓箭减缓兽人移动速度。需要注意的是，任务途中卡拉哥死亡的话会直接导致任务失败，所以要尽量保持骑在卡拉哥身上来进行任务。

Nameless Things

解锁条件	肃清 3 个食尸鬼巢穴
额外目标	使用 1 次“亡魂闪烁”杀死 10 只食尸鬼
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

说明：3 个巢穴中都有着大量的食尸鬼，它们攻击迅速，需要注意回避才能积攒连击数，在大量食尸鬼围在身边时攒满连击数释放亡魂闪烁可以轻松达成额外目标。清理完三个巢穴后，会出现一只食尸鬼王，打法依旧和流程中一样，利用弓箭射击头部便可使其硬直。它周围也会有很多食尸鬼，可以先打小的积攒连击数再用“亡魂闪烁”清场，注意躲避喷吐者的远程攻击，可以优先解决掉它们。

Into the Pit

解锁条件	在矿井中解决 50 个兽人
额外目标	连击数达到 100
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

说明：非常考验玩家战斗技巧的一个任务，兽人杂兵会源源不断的向玩家涌来，不过好在没有其他种类的敌人，只要掌握好了攻击与反击的节奏，这些兽人还是可以应对的。额外目标需要达成 100 连击，有一定难度，建议在学会了技能“韧性”后再作挑战，对付兽人时反击的时机一定要把握好，不然很容易被攻击到，此外利用 × 键的撑头跳来回避也是不错的选择，多多利用“处决”和“亡魂闪烁”可以令战斗轻松不少，使用“亡魂闪烁”还能更有效率地提升连击数，可谓一举两得。

Cutting the Lines

解锁条件	解决训练场内所有兽人训练兵
额外目标	使用“处决”解决 5 只兽人
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

说明：这个任务要求解决掉要塞训练营中的兽人，敌人包括了兽人杂兵、长矛手、防御者以及狂战士，还可能出现兽人队长。

也是非常考验玩家战斗技巧的任务，建议学会了缩短剑气积蓄所需连击数的技能再来挑战，战斗中应当优先解决会用远程攻击的长矛手，积蓄了剑气便使用“处决”来斩杀敌人，顺带完成额外目标。“亡魂闪烁”尽量要打到多个敌人，注意回避狂战士与防御者的攻击，干掉所有在亡魂模式中为黄色标记的敌人后任务结束。

Arise

解锁条件	杀死 40 只兽人
额外目标	使用“战斗吸取”吸取 5 只兽人
任务奖励	250M，400XP，额外奖励 50M

说明：在山洞中的兽人猎杀任务，不过场景中有不少篝火以及木桶可以利用。为了完成额外目标，要先积攒连击数到蓄满剑气，之后按○键＋×键对兽人使用“战斗吸取”，反复吸取 5 只便可。比较有趣的是，如果玩家已经学会“刻印”了的话，被吸取后的兽人会成为我方帮助塔里昂作战，也会大大提高完成任务的效率。

They Shall Not Pass

解锁条件	在 4 分钟内防止兽人火炬手通过石桥
额外目标	将 3 只兽人扔出平台
任务奖励	400XP，550M，额外奖励 50M

说明：本任务必须在地图上的绿色范围内完成，需要防止通过石桥的火炬手头上有黄色标记，很好辨认，在其出现后需要第一时间将其解决。当然除了火炬手，本任务中还会出现大量其他兽人，这些兽人可以用来完成额外目标，将它们清理至只剩三四只后，再依次按 R1 键抓住它们，然后拖至桥边松手，便可以将它们扔出平台。

Bane of Shadow

解锁条件	杀死 3 只兽人防御者
额外目标	杀死 25 只兽人
任务奖励	400XP，550M，额外奖励 50M

说明：虽然任务目标只需要解决头上带有标记的 3 只兽人防御者，但在它们周围都有着不少守卫，这其中还包括了烦人的狂战士，所以也是很考验玩家战斗技巧的任务。本任务的额外目标要求杀死 25 只兽人，其实不必特意去达成，3 只防御者以加上它们周围的守卫的数量就足以达到目标。

The Dark Rider

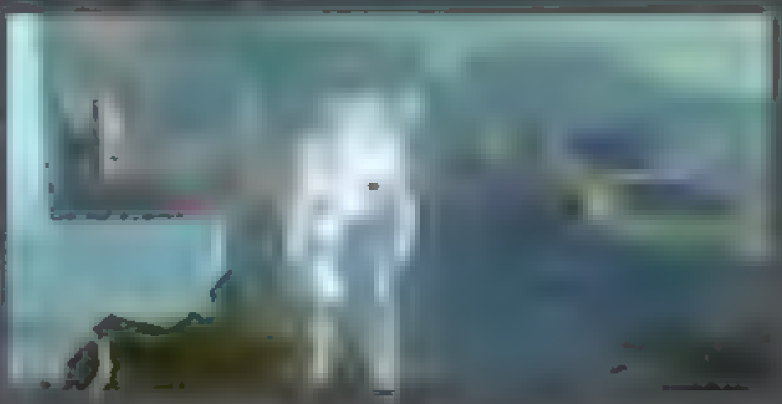
解锁条件	在 3 分 20 秒内驯服一只卡拉哥并杀死所有目标兽人
额外目标	使用撕咬攻击杀死 5 只兽人
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

说明：时间比较紧张的一个任务，首先必须快速驯服初始地点附近的卡拉哥，然后赶到第一个兽人聚集点，并在这里完成使用撕咬攻击杀死 5 只兽人的额外目标，在进行任务时一定要注意卡拉哥的血量，卡拉哥死了的话任务便很难完成。第二个地点以及第三个地点的兽人可以选择直接从卡拉哥身上下来与它们肉搏，这样可以弥补第一场战斗所损失的时间，第二场战斗务必要在倒计时 1 分 30 秒前结束，否则将来不及完成第三场战斗。

The Red Tide

解锁条件	理 5 波兽人后到达指定地点
额外目标	使用“处决”杀死 2 只兽人防御者
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：比较简单的任务，5 波兽人每一波里都会有一只防御者，蓄满剑气后记得立刻使用“处决”来对付它，这样额外目标便可轻松完成。有一波较难对付的敌人中会有两只烦人的狂战士，记得将一些终结技留给它们，清理完 5 波兽人后还必须返回入口才算完成任务。



Power of the One

解锁条件	让被控制的兽人杀死 10 只兽人，然后再将它们处死
额外目标	使用 5 次“战斗刻印”
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：同样比较简单的任务，进入兽人营地后立刻积攒连击数蓄满剑气，之后使用“战斗刻印”控制兽人，然后如此反复尽可能控制更多的兽人，一般玩家控制了 5 只到 6 只兽人，这些兽人也基本完成了杀死 10 只兽人的任务，之后按方向键↓将被控制的兽人都解决掉便可。

弓箭精通任务

Swift Mercy

解锁条件	30 秒内射杀 15 只兽人
额外目标	在专注槽耗完前射杀 4 只兽人
任务奖励	400XO，250M，额外奖励 50M

说明：这个任务中的兽人都是一击便可射死的，所以在射击时不必精确瞄准以及蓄力，只要快速击杀它们即可，中途补给弓箭会消耗一定时间，建议玩家先提升一定的最大弓箭数再来挑战。额外目标要求在专注槽耗完前杀死 4 只兽人，对自己手速没信心的玩家可以先提升一定的专注槽再来挑战，不过总体来说难度不是很大。

A Elebereth Gilthoniel

解锁条件	射杀所有弓箭手
额外目标	进行 10 次爆头
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

说明：比较考验玩家射击精度的任务，尽量在专注槽未耗完时利用子弹时间瞄准弓箭手头部射击，如果专注槽耗完了便躲在初始位置的帐篷中躲避敌人的攻击，等专注槽回复完后再进行射击。此外，帐篷中的弓箭补给也很充足，由于弓箭手数量较多，所以在等待回复时尽量多跑动以免被弓箭打到。

The Storm of War

解锁条件	骑着卡拉哥用弓箭射杀 10 只兽人
额外目标	在 5 分钟内完成射杀兽人的任务
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

说明：首先用老方法驯服一只卡拉哥，之后依次前往多个指定地点完成射杀兽人的任务。对付这些兽人还是要利用子弹时间，专注槽耗完后可以先骑着卡拉哥与它们周旋，不要让兽人靠近，不然射箭时很容易被兽人的攻击打断，注意卡拉哥的血量，卡拉哥死了任务便会失败。如果弓箭不够了，可以按○键对卡拉哥使用“吸取”技能来补充。由于每个地点之间相距较远，赶路的时候注意不要走到死路。

Shadow Under Siege

解锁条件	在要塞之外杀死 10 只兽人
额外目标	使 5 只兽人着火
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

说明：本任务必须在地图上的绿色区域内完成，尽量瞄准兽人头部一击解决，否则会引起其他兽人的注意，可以在拉弓后按△键吸引兽人走到比较好瞄准的位置再射击。要塞中有很多木桶，将兽人引到木桶旁再射击木桶便可以使兽人着火，以便完成额外目标。此外，还可以射击兽笼的笼锁放出卡拉哥来帮助我们完成任务。

The Eye of Vengeance

解锁条件	近距离射杀 5 只兽人
额外目标	1 分钟之内完成任务
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

说明：本任务比较简单，可以从背后靠近兽人，待兽人头上出现黄色标识便表示已经在距离内了，这时将它爆头即可。如果万一被兽人们发现了，可以先爬到高台上待一会儿，当然如果兽人就在高台边上，并且头上有黄色标识的话，直接在高台上将它们射杀便可。

Jaws of Steel

解锁条件	在要塞之外杀死 10 只目标兽人
额外目标	让卡拉哥杀死 5 只兽人
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：比较简单的任务，直接射击兽人要塞中悬垂着的肉便能引来好几只卡拉哥，让它们咬死 5 只兽人以便完成额外目标。完成任务所需要射杀的兽人都被黄色标记标出，利用子弹时间瞄准它们头部依次爆头即可，场景中的弓箭补给很充足，运气好的话卡拉哥会咬死好几只目标兽人，我们只需补齐剩下的便可。

Shadow and Flame

解锁条件	利用木桶炸死 30 只兽人
额外目标	在不受伤的情况下完成任务
任务奖励	400XP，550M，额外奖励 50M

说明：任务一开始塔里昂会被大量的兽人包围，不过好在场景中的也有着许多木桶，想要在不受伤的情况下完成就必须尽快射击这些木桶来炸死周围的兽人，由于玩家所处的场地比较狭小，所以想要进行持久战是不现实的，所以要尽量打爆那些周围兽人较多的木桶来提高效率。

The Secret Flame

解锁条件	利用木桶炸死 50 只食尸鬼
额外目标	只引爆 5 只木桶的情况下完成任务
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

说明：首先将食尸鬼们引到放有木桶的洞窟之中，然后再将它们尽量引到一个木桶旁，此时再引爆木桶以此来炸死最大数量的食尸鬼，为了完成额外目标，平均每只木桶至少要炸死 10 只食尸鬼。需要注意的是，食尸鬼们是分批进入洞窟的，每解决掉一批后，必须等待一段时间洞窟中才会有足够数量的食尸鬼。

The Spirit of Fire

解锁条件	使用"火焰箭"杀死 5 只兽人
额外目标	使用"火焰箭"引爆 3 只木桶
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

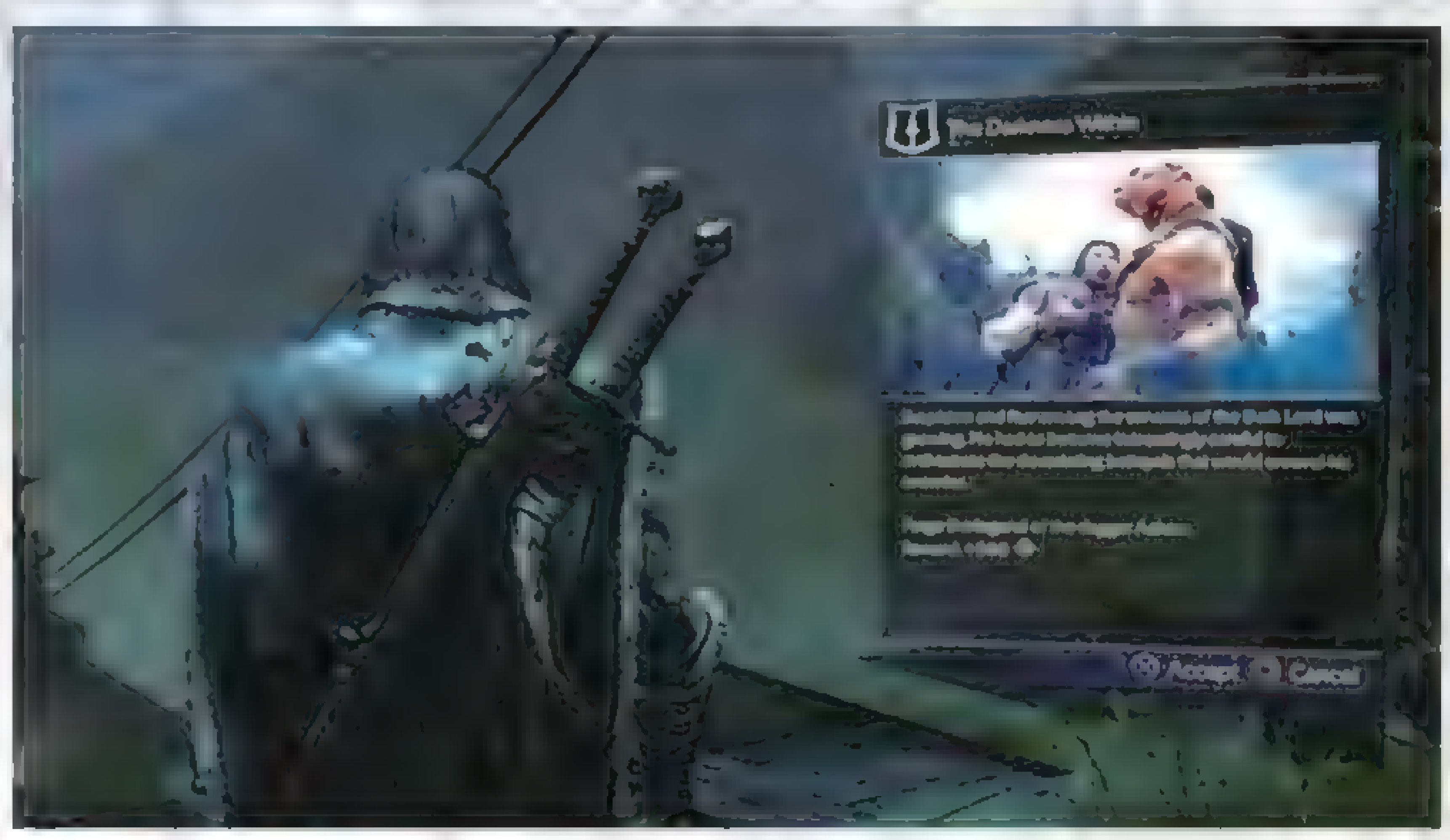
说明："火焰箭"需要在蓄满剑气后按 L2 键拉弓后再按 R1 键释放，而木桶在场景周围很好找到，首先与兽人战斗积攒连击数，然后用"火焰箭"引爆 3 只木桶完成额外目标，之后用同样的办法干掉 5 只兽人便能完成任务。

There Is No Escape

解锁条件	组织目标兽人逃进要塞
额外目标	对 3 只兽人使用"定身箭"
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：十分简单的任务，略微考验玩家的射击精准度，一共有 5 只兽人遭到 1 只格拉哥的追击，只要分别用弓箭射击它们的腿部，触发"定身箭"的效果，这样它们便会停留在原地，随后便会被身后的格拉哥干掉，而额外目标也会随之轻松完成。

匕首精通任务



The Wraith

解锁条件	在不被发现的情况下暗杀 5 只兽人
额外目标	使用"下落强袭"暗杀 5 只兽人
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

说明：任务中的兽人都是成群结队的，最好找个角落将兽人吸引过来再进行暗杀，而距离较远的落单兽人则可以直接利用"暗影突袭"瞬间靠近。额外目标要求使用"下落强袭"暗杀 5 只兽人，最好找一个高台将附近的兽人吸引到高台下方再逐个解决，千万不要在附近有两只兽人的情况下使用"下落强袭"，否则很容易被发现而导致任务失败。

Deathly Whisper

解锁条件	任务目标：杀死 5 只处于警戒状态中的兽人
额外目标	不被发现的情况下完成任务
任务奖励	400P，150M，额外奖励 50M

说明：本关的要求并不是简简单单的暗杀，必须先吸引敌人，让它处于警戒状态后，再将其杀死。为了达成不被敌人发现这个额外目标，我们依然可以躲在一个不起眼的角落将敌人引诱过来后再将其暗杀，即使敌人发现你，只要它头上的警戒标识没有消失，迅速接近它将其暗杀也是可行的。

Display of Power

解锁条件	在拉响警钟前使用"无情刺杀"解决目标守卫
额外目标	暗杀 5 只兽人
任务奖励	400XP,200M，额外奖励 50M

说明：任务目标已经被黄色标记标出，可以沿着屋檐等高处前往目标地点，这样可以避开地面上的兽人，高台的弓箭手需要注意，可以暗杀它们顺便完成额外目标。目标兽人周围有不少其他兽人，为了不被发现，可以从其身后的高台跳下，然后迅速接近它，按 R2 键 + △键使用"无情刺杀"便可完成任务。

The Mithril Blade

解锁条件	暗杀 10 只兽人奴隶主
额外目标	不被发现的情况下完成任务
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

说明：本任务比较简单，每一只兽人奴隶主都站得比较分散，并

且注意力都放在了自己的奴隶身上，因此靠近它们比较简单，依次潜行到背后将其暗杀便可。由于要在3分钟之内完成任务，所以不要浪费太多的时间，找就近的兽人解决即可。

Clear the Skies

解锁条件	在敲响警钟之前暗杀10只兽人弓箭手
额外目标	使用"攀墙暗杀"解决5只兽人弓箭手
任务奖励	400XP，150M，额外奖励50M

说明：要塞中有很多兽人，但我们的目标只是那些被黄色标记标出的兽人弓箭手。由于弓箭手们都在高台上，所以在执行任务的时候需要攀爬前进或沿着较高的地势走，不要去招惹地面上的兽人，当然也要注意周边的弓箭手，动静太大的话也很容易被察觉。靠近要塞外墙的兽人弓箭手比较适合用"攀墙暗杀"来解决。攀爬在高台下方，将它们吸引到高台边缘在暗杀即可。如果不慎被地面上的兽人发现也不要紧，赶紧将准备去拉警钟的兽人解决即可。

The Scouring of the Shadow

解锁条件	在不被发现的情况下清除掉3个地点的火炬手
额外目标	杀死5只处于警戒状态中的兽人
任务奖励	400XP，550M，额外奖励50M

说明：3个地点的火炬手都处于比较空旷的平地上，所以建议使用弓箭来解决它们，当然场景中也有篝火以及木桶可以利用。额外目标依然用老办法完成，躲在角落里将兽人吸引过来，然后再将其暗杀便可，注意不要一次吸引多个兽人便可。

A Knife in the Dark

解锁条件	在不被发现的情况下杀死所有被标记兽人
额外目标	潜行刻印3只兽人防御者
任务奖励	400XP，550M，额外奖励50M

说明：可以优先暗杀高台上的弓箭手，地面上的落单兽人则可以直接从高台上使用"落地强袭"解决。额外目标要求潜行刻印3只兽人防御者，可以选择绕到它们背后进行刻印，在门口的防御者可以直接从高台上下落刻印，有两只站一起的防御者可以绕背后先刻印一只，然后在迅速暗杀另外一只，总体来说不难完成。

The Darkness Within

解锁条件	在不被发现的情况下到指定地点潜行刻印7只兽人弓箭手，之后干掉10只兽人
额外目标	在潜行刻印弓箭手的目标达成之前不进行任何击杀
任务奖励	400XP，500M，额外奖励50M

说明：比较麻烦的一个任务，一开始要在不被敌人发现的情况下到达指定地点，可以选择从初始地点左侧的滑索滑下，这条路上的兽人较少。到达指定地点后开始潜行刻印7只兽人弓箭手，它们都分布在营地的四周，所以我们可以沿着围墙直接对它们使用下落刻印，注意周围的兽人巡逻兵，可以从比较好下手的弓箭手开始，每刻印一只弓箭手，敌人就会减少一个耳目，之后的任务便会轻松许多。刻印完弓箭手后会冲进来一群兽人，在弓箭手的帮助下解决它们就十分简单了。

Fatal Secrets

解锁条件	跟踪信使并杀死4只头上带有绿色标记的兽人
额外目标	使用2次"致命暗影突袭"
任务奖励	400XP，550M，额外奖励50M

说明：本任务需要跟踪一只兽人信使，它会依次与带有4只绿色标记的兽人交谈，我们需要等交谈完毕带有绿色标记的兽人落单后再将其解决。不过每一个交谈点附近都会有其他兽人守卫，安全起见可以使用弓箭将它们爆头，当然如果是落单兽人的话可以直接使用"致命暗影突袭"解决以完成额外目标。

Shadow and Steel

解锁条件	在没有拉响警钟的情况下暗杀10只兽人防御者
额外目标	使用"下落强袭"杀死3只兽人
任务奖励	400XP，500M，额外奖励50M

说明：要塞中有很多兽人，不过需要暗杀的只有10只防御者，利用好地势将它们暗杀即可。如果不巧被其他兽人发现也不要紧，只要不让准备去拉警钟的兽人得逞就行。额外目标并不难达成，利用场景中类似于屋顶或者车顶这样的高台对一旁的兽人使用"下落强袭"便可，但要注意周围有没有其他兽人，否则很容易陷入苦战。

狩猎精通任务

与游戏本篇一样，剧情DLC中同样也有着支线任务，这些支线任务便是狩猎精通任务。狩猎精通任务一共有5个，前4个任务会随着DLC剧情的主线进度而逐步解锁，而最后1个任务则需要完成其他4个任务后才会解锁。完成全部5个支线任务后，塔里昂将学会DLC中独有的武器之力"炽热坐骑"。

Heaving Rampage

解锁条件	利用恶棍格拉哥杀死70只兽人
额外目标	使用"毒液喷射"杀死4只兽人弓箭手

任务一开始塔里昂便会骑上一只恶棍格拉哥，之后玩家周围会源源不断地出现兽人。等兽人聚集成群后利用"毒液喷射"便可一次性全部解决，不过使用这招会消耗格拉哥的生命值，所以在生命值较低时记得按△键/Y键捕食周围的兽人进行回复。任务进行到一半时，场景四周的高台上会出现兽人弓箭手，此时用"毒液喷射"优先解决它们，顺便还能达成额外目标。

A Feast of Flesh

解锁条件	在3分钟内保持存活
额外目标	利用被控制的食尸鬼杀死22只兽人

比较简单的任务，首先攻击绿色区域内的土堆引来食尸鬼，之后兽人会源源不断地出现，玩家则需要在3分钟内存活。为了达成额外目标，玩家只需一边躲避兽人的攻击一边积攒连击数，之后不断利用技能控制食尸鬼，再让食尸鬼们解决兽人便可，只要控制的食尸鬼数量足够多，在3分钟内杀死22只兽人应该不是难事。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解

中土：摩多之影

From Hunter to Hunted

解锁条件	肃清 3 个兽人营地中的兽人
额外目标	使用“骑乘暗杀”解决 8 只兽人

比较简单的任务，虽说要清理 3 个营地中的兽人。不过由于骑在卡拉加斯背上时也可以进行暗杀、爬墙等操作，所以这些营地里的兽人统统都可以通过暗杀解决掉，这样既避免了正面冲突，顺便还能达成额外目标，可谓一举两得。

Belching Monstrosity

解锁条件	使用恶棍格拉哥的“毒液喷射”解决 20 只兽人弓箭手
额外目标	在 3 分钟内完成任务

同样是利用到恶棍格拉哥的一个任务，进行方式也和 DLC 主线任务“No Rest For The Wretched”十分相似。控制毒液格拉哥前进，随后利用“毒液喷射”攻击道路两旁高台上的兽人弓箭手，同一地点的兽人弓箭手会不断刷新，所以只需停留在一个地点将周围的弓箭手全部清理掉，随后捕食周围的兽人回复生命值，待弓箭手刷新后再次清场便可，总的来说想在 3 分钟内完成任务还是比较简单的。

Beast Master

解锁条件	为武器之力“炽热坐骑”积蓄能量，并使用“炽热坐骑”点燃 15 只兽人
额外目标	使用“骑乘暗杀”解决 6 只兽人

本次任务的地点是在兽人营地，任务开始后会解锁武器之力“炽热坐骑”。首先玩家需要通过在骑乘中暗杀以及使用“猛兽疾跑”等方式来积蓄“炽热坐骑”的能量，由于要达成额外目标，所以建议大家直接用暗杀来积蓄能量。一般暗杀 3 只兽人能量便会积蓄满，此时只需引诱 7 到 8 只兽人聚集到一起，之后按 L3 键 +R3 键 /LS 键 +RS 键激活武器之力，此时卡拉加斯的身体会带有亡灵火焰，直接冲向兽人们就可以将它们点燃。当能量耗尽后，再重复一次以上步骤，便可以在达成额外目标的情况下完成任务。

放逐者拯救任务

游戏中总共有 24 个放逐者拯救任务。这些任务都只有通过拯救本地区内带有白色拳头标志的奴隶后才会解锁。这些任务的任务目标都是拯救一定数量的奴隶，而且都十分简单，无需作过多说明。每个任务之间的不同之处仅仅在于它们的额外目标以及任务奖励，下面便列出每个任务的额外目标以及任务奖励供大家参考。

The Fallen	
额外目标	暗杀 5 只兽人
任务奖励	400XP，125M，额外奖励 50M

Shattered	
额外目标	使用“攀墙暗杀”杀死 2 只兽人
任务奖励	400XP，125M，额外奖励 50M

Hold and Tongue	
额外目标	杀死 3 只处于警戒状态的兽人
任务奖励	400XP,150M, 额外奖励 50M

Resistance	
额外目标	使用“下落强袭”杀死 3 只兽人
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

Over The Edge	
额外目标	使用“无情刺杀”解决 3 只兽人
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

Unleashed	
额外目标	让卡拉哥杀死 5 只兽人。
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

Worked to Death	
额外目标	暗杀 10 只兽人
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

Drink Up	
额外目标	在 3 只酒桶中投毒
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

The Watcher	
额外目标	远程射杀 10 只兽人
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

Venom	
额外目标	在 3 只酒桶中投毒
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

Borrowed Blades	
额外目标	从高处使用“无情刺杀”解决 3 只下方的兽人
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

The Uprising	
额外目标	使 10 只兽人受到惊吓逃跑
任务奖励	400XP，300M，额外奖励 50M

The Name of Power	
额外目标	将 3 只兽人扔出平台
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

The Evil Eye	
额外目标	用弓箭将 5 只兽人爆头
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

Unchained	
额外目标	杀死 5 只处于警戒状态中的兽人
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

The Hunger	
额外目标	使用“攀墙暗杀”解决 3 只兽人
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

Unbroken	
额外目标	不受伤的情况下完成任务
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

Last Hope	
额外目标	将 5 只兽人扔出平台
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

In the Flesh	
额外目标	让卡拉哥解决 5 只兽人
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

The Stand	
额外目标	对 5 只兽人进行潜行刻印
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

Nowhere to Hide	
额外目标	不受伤的情况下完成任务
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

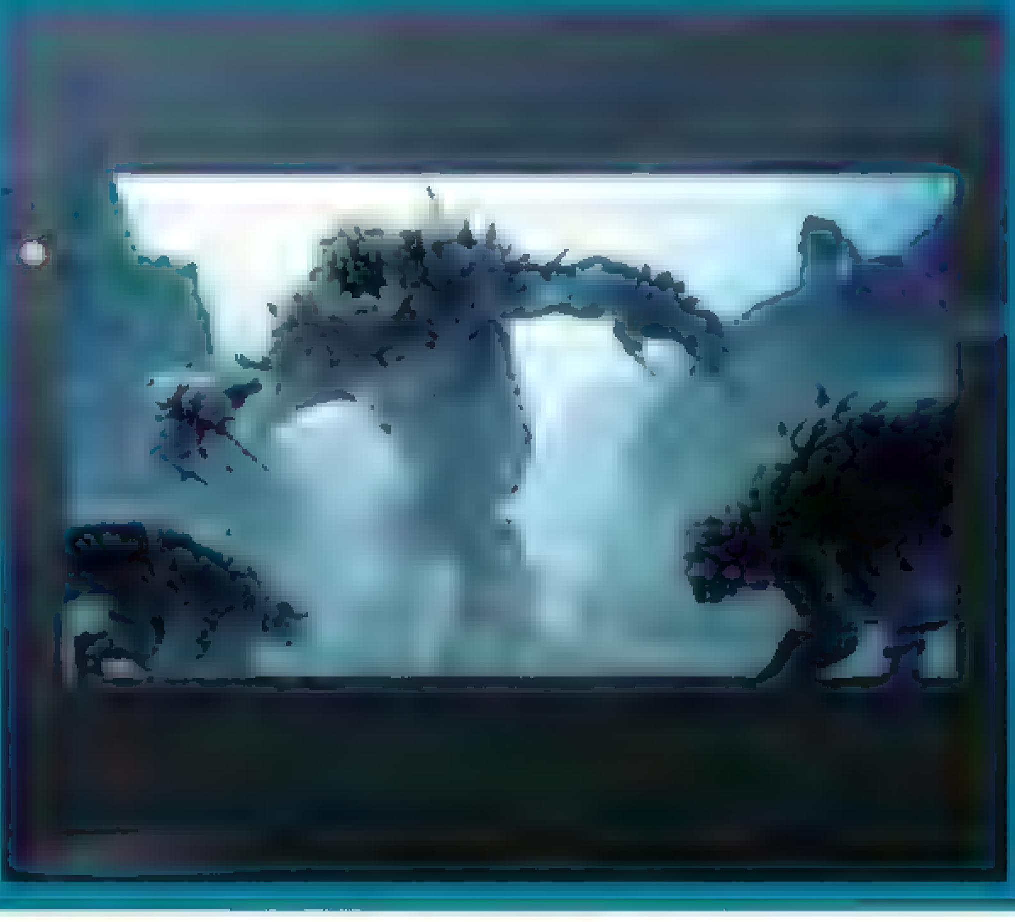
Weapons of War	
额外目标	让兽人杀死 20 只其他兽人
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

Light into Darkness	
额外目标	暗杀 20 只兽人
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

To Freedom	
额外目标	掀起一场起义
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

狩猎挑战

游戏中共有 10 个狩猎挑战，挑战内容通常是让玩家猎杀某种生物，这些生物往往较难找到。只有在完成了一个狩猎挑战后，下一个挑战才会解锁。玩家每完成一个挑战，都会获得一定数量的 M 币作为奖励，完成所有狩猎挑战后也会解锁相应的奖杯，下面就会给出所有狩猎挑战的内容以及达成方法。



狩猎挑战 01	
额外目标	猎杀 3 只温古尔蜘蛛（Ungol Spider）
任务奖励	100M

说明：这些蜘蛛会出现在山洞以及要塞之中，需要进入亡魂视角后在地面上寻找，很容易便能找到。

狩猎挑战 02

额外目标	猎杀 5 只飞行生物
任务奖励	105M

说明：直接用弓箭射杀 5 只空中的飞鸟即可，建议站在高处，这样更有利于瞄准，飞鸟速度很快，一定要在专注值消耗完之前射箭，比较考验玩家的瞄准精度。

狩猎挑战 03

额外目标	猎杀 3 只卡拉哥
任务奖励	115M

说明：卡拉哥通常被关在兽笼中，用箭射击笼锁可以把它们放出来。对付卡拉哥的办法和流程中一样，用弓箭射击头部可以对其造成较大伤害。

狩猎挑战 04

额外目标	猎杀 4 只摩多老鼠
任务奖励	130M

说明：这些老鼠会出现在要塞和我营地的地面上，进入亡魂视角很容易很容易发现它们。

狩猎挑战 05

额外目标	猎杀 8 只食尸鬼
任务奖励	150M

说明：食尸鬼在晚上比较容易出现，此外在洞穴中也很容易找到它们。

狩猎挑战 06

额外目标	猎杀 3 只莫古尔蝙蝠
任务奖励	180M

说明：这种蝙蝠比较难找到，一般会出现在洞穴中，进入亡魂视角比较容易找到它，猎杀它时一定要确保你的弓箭的精准度，否则它会逃跑。

狩猎挑战 07

额外目标	猎杀 1 只格拉哥
任务奖励	220M

说明：格拉哥可以在乌顿地区的荒原上找到，当然也可以在主线任务"Hunting Partners"中顺便完成，对付它的方法和流程中一样，从它背后偷袭腿部，然后射击其头部使其眩晕，将其驯服后再杀死便可。

狩猎挑战 08

额外目标	猎杀 1 只凶牙卡拉哥（Dire Caragor）
任务奖励	270M

说明：凶牙卡拉哥可以在诺恩海岸的野外找到，当然也可以在主线任务"The Great White Graug"中顺便完成，利用"暗影骑乘"可以轻松将其驯服，之后在杀死即可。

狩猎挑战 09

额外目标	猎杀 1 只食尸鬼王
任务奖励	330M

说明：食尸鬼王必须在遭遇食尸鬼后，不停地杀死食尸鬼后才会出现，它的弱点是火焰以及弓箭，注意好它的重击便可轻松将其猎杀。

狩猎挑战 10

额外目标	猎杀 1 只尖角格拉哥（Horned Graug）
任务奖励	500M

说明：尖角格拉哥可以在诺恩地区的部分区域找到，遇到后可以使用"暗影骑乘"轻松驯服，之后再将其猎杀即可。

生存挑战

生存挑战的目标是让玩家收集各种草药，与狩猎挑战一样，同样有 10 个生存挑战需要完成，没完成一个生存挑战，下一个生存挑战才会解锁，不过每一个挑战需要收集的草药图标都会直接给出，只需在小地图上直接寻找对应的草药即可，而且游戏中草药的种类并不多，所有找起来十分简单，下面会列出所有生存挑战的挑战目标以及达成奖励。

生存挑战 01

额外目标	采集 2 株 Niphredil
任务奖励	100M

生存挑战 02

额外目标	采集 3 株 Pipeweed 和 1 株 Lothrond
任务奖励	105M

生存挑战 03

额外目标	采集 2 株 Azuradan 和 2 株 Remmenthond
任务奖励	115M

生存挑战 04

额外目标	采集 1 株 Azuradan、2 株 Lothrond 和 2 株 Niphredil
任务奖励	130M

生存挑战 05

额外目标	采集 4 株 Blue Milk 和 2 株 Mallos
任务奖励	150M

生存挑战 06

额外目标	采集 3 株 Elgaran 和 3 株 Earthbread
任务奖励	180M

生存挑战 07

额外目标	采集 4 株 Alfirin 和 3 株 Gwinuial
任务奖励	220M

生存挑战 08

额外目标	采集 3 株 Carandol、2 株 Naugrimbas 和 2 株 Orchamarth
任务奖励	270M

生存挑战 09

额外目标	采集 7 株 Athelas
任务奖励	330M

生存挑战 10

额外目标	采集 1 株 Blue Milk、2 株 Elgaran 和 2 株 Gwinuial
任务奖励	400M

奖杯 / 成就相关

本篇奖杯/成就综述

本作的 PS4 版 /XOne 版的奖杯 / 成就与 PS3 版 /X360 版有所不同，不过区别并不是很大，所有奖杯 / 成就都可以在一周目中解锁，而且白金 / 全成就难度并不高。推荐各位玩家可以将所有支线任务放在最后完成，先做完主线任务解锁对应的奖杯 / 成就，顺便把技能树上的技能都学了。做完主线之后可以先做比较轻松的收集品以及各种挑战，在得到相关奖励后强化一下角色的属性，可以把武器之力先学了，之后在完成比较烦的武器精通任务以及放逐者拯救任务。其他特殊条件的任务可以在流程中顺便解开，如果通关后还没有解锁的话再对照条件将其解开。

PS4/XOne 版奖杯 / 成就列表

奖杯 / 成就名称	属性 / 点数	取得方法
摩多大师（Master of Mordor）	白金	获得除白金以外的所有奖杯。
你会服从的（You Will Obey）	铜杯 /20	奴役一只兽人。
伟大而又强大的拉特巴格（Ratbag the Great and Powerful）	银杯 /30	令拉特巴格晋升为酋长。
光明之主（The Bright Master）	铜杯 /20	发掘一些关于精灵亡魂的过去。
冷酷的戈索尔（Gorthaur the Cruel）	银杯 /30	打破纪念碑大门并摧毁索伦的雕像。
铁锤陨落（The Hammer Fall）	银杯 /30	杀死铁锤。
超越希望（Beyond Hope）	银杯 /30/20	救下理萨瑞尔。
白袍巫师（The White Wizard）	银杯 /30	解除玛玟夫人的诅咒。
为了兄弟（For My Brother）	银杯 /30	杀死巨大白色格拉哥。
坚垒瓦解（The Tower Crumbles）	银杯 /30	杀死坚垒。
裂开的手掌（The Hand is Severed）	银杯 /50	杀死黑掌。
统治所有人（To Rule them All）	金杯 /30	见证魔戒的诞生。
绝望的高度（Height of Despair）	铜杯 /10	从至少 60 英尺的高度使用"下落强袭"攻击一个目标。
燃烧的复仇（Burning Vengeance）	铜杯 /15	对一只着火的兽人狂战士使用"处决"。
燃烧，燃烧，燃烧（And it Burns, Burns, Burns）	铜杯 /15	使用"爆炸"点燃 50 只兽人。
钢铁之死（Iron of Death）	铜杯 /10	对一个敌人进行"死亡威胁"，随后成功杀死该目标。
新的主人（A New Master）	铜杯 /15	在战斗中刻印一只兽人队长。
人多未必势重（No Power in Numbers）	铜杯 /10	帮助一只兽人队长在新兵募集中生存，虽然杀死它以及它的新兵。
黑色庆功宴（Black Celebration）	铜杯 /15	在宴会中使一只兽人队长中毒。
腐烂的反叛者（Stinking Rebels）	铜杯 /20	刻印 1 只兽人酋长的 5 只护卫，然后让它们在战斗中背叛酋长。
人皆有弱点（A Graug's Heel）	铜杯 /10	利用一只兽人酋长的恐惧。

奖杯 / 成就名称	属性 / 点数	取得方法
分离与征服（Divide and Conquer）	铜杯 /15	首先除掉 2 只兽人酋长的护卫，然后在除掉这 2 只兽人酋长。
领主与宗师（Lord and Master）	铜杯 /10	刻印 5 只兽人酋长。
权力的空缺（Power Vacuum）	铜杯 /10	在其他兽人篡权之前杀死 5 只兽人酋长。
起伏不定（Rise and Fall）	铜杯 /20	在一只兽人杀死你成为队长后，帮助它成为酋长然后再处死它。
摩多之魂（The Spirit of Mordor）	铜杯 /20	命令一只酋长挑战另一只酋长。
白色骑士（The White Rider）	铜杯 /15	骑着一只卡拉哥在 180 秒内解放 30 个奴隶。
解除束缚（Unleashed）	铜杯 /10	使 5 只卡拉哥逃出兽笼。
死亡之颚（Jaws of Death）	铜杯 /10	用肉块吸引 5 次卡拉哥。
飞你一脸！（Fly you fools!）	铜杯 /10	利用蚊巢吓跑 20 只兽人。
血债血偿（Repaid in Blood）	铜杯 /10	完成 1 个家族复仇任务。
复仇传奇（Legend of Vengeance）	铜杯 /15	完成 1 个长剑精通任务。
正义之火（Fire of Justice）	铜杯 /30	完成所有长剑精通任务。
暗影传奇（Legend of Shadow）	铜杯 /10	完成 1 个匕首精通任务。
最后的暗影（The Last Shadow）	银杯 /30	完成所有匕首精通任务。
创造者传奇（Legend of the Maker）	铜杯 /10	完成 1 个弓箭精通任务。
创造者之弓（The Maker's Bow）	银杯 /30	完成所有弓箭精通任务。
寒冷之光（The Cold Light）	铜杯 /20	解锁 3 个长剑符文插槽。
血之代价（Paid in Blood）	铜杯 /20	解锁 4 个匕首符文插槽。
直击真相（Strike True）	铜杯 /20	解锁 2 个弓箭符文插槽。
宏伟的终末（A Mighty Doom）	铜杯 /10	获得 1 个 25 级的武器符文。
光辉中的加冕（Crowned with Living Light）	铜杯 /10	收集 50% 的秘银图案。
持有至宝之人（Bearer of the Shining Lamp）	铜杯 /20	收集 100% 的秘银图案。
死者的通道（Paths of the Dead）	铜杯 /20	收集 25% 的古文物。
远古之影（Shadows of the Ancient Past）	银杯 /30	收集 100% 的古文物。
莫拉农的侦察兵（Scout of the Morannon）	铜杯 /20	成功达成 1 项生存挑战。
伊斯里恩的游侠（Ranger of Ithilien）	银杯 /20	成功达成所有生存挑战。
自由之歌（The Free Folk）	铜杯 /15	完成 1 个放逐者拯救任务。
解放者（Liberator）	银杯 /30	完成所有放逐者拯救任务。
狩猎的快感（Thrill of the Hunt）	铜杯 /20	成功达成 1 个狩猎挑战。
荒野大师（Master of the Wilds）	银杯 /20	成功达成所有狩猎挑战。
地区的回忆（Memories of Eregion）	铜杯 /20	激活所有的锻造塔。

PS3/X360 版奖杯 / 成就列表

奖杯 / 成就名称	属性 / 点数	取得方法
摩多大师（Master of Mordor）	白金	获得除白金以外的所有奖杯。
你会服从的（You Will Obey）	铜杯 /20	奴役一只兽人。
伟大而又强大的拉特巴格（Ratbag the Great and Powerful）	银杯 /30	令拉特巴格晋升为酋长。
光明之主（The Bright Master）	铜杯 /20	发掘一些关于精灵亡魂的过去。
冷酷的戈索尔（Gorthaur the Cruel）	银杯 /30	打破纪念碑大门并摧毁索伦的雕像。
铁锤陨落（The Hammer Fall）	银杯 /20	杀死铁锤。
超越希望（Beyond Hope）	银杯 /30/20	救下理萨瑞尔。
白袍巫师（The White Wizard）	银杯 /20	解除玛玟夫人的诅咒。
为了兄弟（For My Brother）	银杯 /20	杀死巨大白色格拉哥。
坚垒瓦解（The Tower Crumbles）	银杯 /20	杀死坚垒。
裂开的手掌（The Hand is Severed）	银杯 /50	杀死黑掌。
统治所有人（To Rule them All）	金杯 /20	见证魔戒的诞生。
绝望的高度（Height of Despair）	铜杯 /20	从至少 60 英尺的高度使用“下落强袭”攻击一个目标。
燃烧的复仇（Burning Vengeance）	铜杯 /20	对一只着火的兽人狂战士使用“处决”。
燃烧，燃烧，燃烧（And it Burns, Burns, Burns）	铜杯 /15	使用“爆炸”点燃 50 只兽人。
钢铁之死（Iron of Death）	铜杯 /20	对一个敌人进行“死亡威胁”，随后成功杀死该目标。
新的主人（A New Master）	铜杯 /20	在战斗中刻印一只兽人队长。
人多未必势重（No Power in Numbers）	铜杯 /10	帮助一只兽人队长在新兵募集中生存，虽然杀死它以及它的新兵。
黑色庆功宴（Black Celebration）	铜杯 /20	在宴会中使一只兽人队长中毒。
腐烂的反叛者（Stinking Rebels）	铜杯 /20	刻印 1 只兽人酋长的 5 只护卫，然后让它们在战斗中背叛酋长。
人皆有弱点（A Graug's Heel）	铜杯 /20	利用一只兽人酋长的恐惧。
分离与征服（Divide and Conquer）	铜杯 /15	首先除掉 2 只兽人酋长的护卫，然后在除掉这 2 只兽人酋长。
领主与宗师（Lord and Master）	铜杯 /20	刻印 5 只兽人酋长。
权力的空缺（Power Vacuum）	铜杯 /20	在其他兽人篡权之前杀死 5 只兽人酋长。
起伏不定（Rise and Fall）	铜杯 /20	在一只兽人杀死你成为队长后，帮助它成为酋长然后再处死它。
摩多之魂（The Spirit of Mordor）	铜杯 /20	命令一只酋长挑战另一只酋长。
白色骑士（The White Rider）	铜杯 /20	骑着一只卡拉哥在 300 秒内解放 20 个奴隶。

奖杯 / 成就名称	属性 / 点数	取得方法
解除束缚（Unleashed）	铜杯 /20	使 5 只卡拉哥逃出兽笼。
死亡之颚（Jaws of Death）	铜杯 /20	用肉块吸引 5 次卡拉哥。
飞你一脸！（Fly you fools!）	铜杯 /20	利用蚊巢吓跑 20 只兽人。
复仇传奇（Legend of Vengeance）	铜杯 /20	完成 1 个长剑精通任务。
正义之火（Fire of Justice）	铜杯 /20	完成所有长剑精通任务。
暗影传奇（Legend of Shadow）	铜杯 /20	完成 1 个匕首精通任务。
最后的暗影（The Last Shadow）	银杯 /20	完成所有匕首精通任务。
创造者传奇（Legend of the Maker）	铜杯 /10	完成 1 个弓箭精通任务。
创造者之弓（The Maker's Bow）	银杯 /20	完成所有弓箭精通任务。
寒冷之光（The Cold Light）	铜杯 /20	解锁 3 个长剑符文插槽。
血之代价（Paid in Blood）	铜杯 /20	解锁 4 个匕首符文插槽。
直击真相（Strike True）	铜杯 /20	解锁 2 个弓箭符文插槽。
宏伟的终末（A Mighty Doom）	铜杯 /20	获得 1 个 25 级的武器符文。
光辉中的加冕（Crowned with Living Light）	铜杯 /20	收集 50% 的秘银图案。
持有至宝之人（Bearer of the Shining Lamp）	铜杯 /20	收集 100% 的秘银图案。
死者的通道（Paths of the Dead）	铜杯 /20	收集 25% 的古文物。
远古之影（Shadows of the Ancient Past）	银杯 /20	收集 100% 的古文物。
莫拉农的侦察兵（Scout of the Morannon）	铜杯 /20	成功达成 1 项生存挑战。
伊斯里恩的游侠（Ranger of Ithilien）	银杯 /20	成功达成所有生存挑战。
自由之歌（The Free Folk）	铜杯 /20	完成 1 个放逐者拯救任务。
解放者（Liberator）	银杯 /20	完成所有放逐者拯救任务。
狩猎的快感（Thrill of the Hunt）	铜杯 /20	成功达成 1 个狩猎挑战。
荒野大师（Master of the Wilds）	银杯 /20	成功达成所有狩猎挑战。
地区的回忆（Memories of Eregion）	铜杯 /20	激活所有的锻造塔。

难点奖杯 / 成就说明

绝望的高度（Height of Despair）

取得条件：从至少60英尺的高度使用“下落强袭”攻击一个目标

说明：最好的办法便是利用锻造塔，乌顿地区右下角的锻造塔是一个很好的选择，因为那附近有许多兽人。爬到锻造塔的高台上，之后吸引兽人走到附近，进入“下落强袭”的范围内后按R2键+□键/RT键+X键即可。

燃烧的复仇（Burning Vengeance）

取得条件：对一只着火的兽人狂战士使用“处决”

说明：解锁该奖杯/成就的必要技能为“双重蓄力”以及“火焰箭”，所以建议在游戏后期学会大部分技能后再来解锁，首先找到一只兽人狂战士，之后积攒连击数蓄满剑气，然后对狂战士射一发“火焰箭”，等狂战士着火后再使用“处决”即可，“处决”的使用时机比较难掌握，太早使用或太晚使用都不会解锁，所以玩家可能需要多加尝试。

燃烧，燃烧，燃烧（And it Burns, Burns, Burns）

取得条件：使用“爆炸”点燃50只兽人

奖杯说明：首先需要解锁技能“爆炸”，在要塞这种兽人集中的地方比较好完成，将成群的兽人引到篝火旁再引爆篝火便能点着很多兽人，重复几次直至奖杯/成就跳出即可。

钢铁之死（Iron of Death）

取得条件：对一个敌人进行“死亡威胁”，随后成功杀死该目标

说明：首先需要解锁技能“死亡威胁”，之后随便抓一只兽人队长对其审问，然后按□键/X键进行“死亡威胁”，之后选择一个较弱小的兽人队长发出威胁。受到威胁的队长实力会变强，不过弱点不会改变，合理利用弱点将该队长解决后便能获得奖杯。

人多未必势重（No Power in Numbers）

取得条件：帮助一只兽人队长在新兵募集中生存，虽然杀死它以及它的新兵

说明：可以利用锻造塔的时间更迭功能在大地图上刷出新兵募集的力量对决，进入任务后先帮助兽人队长解决掉3组兽人，在提示任务完成后再将队长解决掉便可。

黑色庆功宴（Black Celebration）

取得条件：在宴会中使一只兽人队长中毒

说明：首先需要在流程中解锁技能“投毒”，然后利用锻造塔的时间更迭功能在大地图上刷出宴会（Feast）类型的力量对决，开始任务后进入亡魂视角寻找场景中的酒桶，在酒桶中投毒后便可找个角落藏起来，待队长中毒后奖杯便会跳出。

白色骑士
（The White Rider）

取得条件：骑着一只卡拉哥在180秒内解放30个奴隶（PS3版/X360版为骑着一只卡拉哥300秒内解救20个奴隶）

说明：比较看运气的奖杯/成就，在驯服一只卡拉哥后便要迅速在地图上寻找奴隶，奴隶们一般5个一组，而玩家只需杀死奴隶周围的1到2只兽人奴隶便能得到解放，所以千万不要恋战，解放完一组奴隶后必须立刻寻找下一组，是可能需要反复挑战才能完成的奖杯。推荐区域是诺恩地区下侧的河流附近，驯服卡拉哥之后沿着河一路走可以找到很多奴隶。

血债血偿
（Repaid in Blood）

取得条件：完成1个家族复仇任务

说明：这是次世代版独有的一个联网奖杯/成就，而且必须到达诺恩地区后才能进行，家族复仇任务只有当其他玩家被兽人队长杀死后才会出现，任务的内容便是帮其他玩家报仇。要获得这个奖杯其实不难，只要在游戏时保持联网，并且多留意诺恩地区大地图上的任务，如果有出现家族复仇任务立刻将其完成便可。

宏伟的终末
（A Mighty Doom）

取得条件：获得1个25级的武器符文

奖杯说明：比较麻烦的一个奖杯/成就，需要利用额外的符文等级加成才能获得。这里直接给出具体流程，首先需要获取一只力量值为20点的兽人酋长的强弱点信息，然后让它杀你一次，之后再去挑战它，并在战斗中触发它的强弱点后杀死它，这样它掉落的符文中有可能出现25级的符文，不过也有可能出现史诗符文。PS+会员可以在培养出20点力量的兽人后利用会员备份存档的功能备份存档，之后再用S/L打法进行刷取，XOne版玩家可以要利用在备份存档后断网的方法来实现反复S/L。

DLC奖杯/成就综述

首先要说明的是，由于本作的剧情DLC只登陆的次世代平台，所以相对应的奖杯/成就也只有次世代版本才拥有。本次DLC的奖杯/成就大部分都很好拿，大部分按照奖杯/成就说明便可轻松取得，不过最后一个奖杯/成就可以说是非常难获得，而且进行一次需要耗费40分钟时间，所以想要打全DLC奖杯/成就的玩家需要有足够的耐心才行。

DLC奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	属性/点数	取得方法
简短的介绍（A Short Introduction）	铜杯/10	开始进行剧情DLC“Lord of the Hunt”。
最危险的游戏（The Most Dangerous Game）	铜杯/50	打倒所有的驯兽师酋长。
暗影之颚（Jaws of Shadow）	铜杯/30	利用卡拉加斯完成25次“骑乘暗杀”。
呕吐的恶棍（Wretched Retch）	铜杯/20	使用恶棍格拉哥的“毒液喷射”攻击一只兽人队长或兽人酋长。
疯狂的食尸鬼（Ghuls Gone Wild）	铜杯/10	派遣食尸鬼杀死1只格拉哥。
嘈杂之声（Rattle the Hive）	铜杯/30	破坏10个食尸鬼土堆。
迷途之子（O Mother, Where Art Thou?）	铜杯/30	1次同时控制20只食尸鬼。
（I Had To Put Him Down）	铜杯/20	处决一只卡拉斯加。
野火燎原（The Flames Make It Go Faster）	铜杯/10	激活武器之力“炽热坐骑”。
简直美味（Nom Nom Nom!）	铜杯/30	利用恶棍格拉哥吃掉一只兽人队长。
灼热之火（Hot Flashes）	铜杯/20	点燃一只食尸鬼王。
收集者（The Collector）	铜杯/40	同时驯服1只恶棍格拉哥、1只卡拉加斯以及1只食尸鬼喷吐者。

奖杯/成就名称	属性/点数	取得方法
热爱狩猎（The Hunt is my Mistress）	铜杯/50	达成“野性试炼（Test of Wild）”中所有的目标。

难点奖杯/成就说明

疯狂的食尸鬼
（Ghuls Gone Wild）

取得条件：派遣食尸鬼杀死1只格拉哥

说明：建议在DLC主线任务“Hypocritical Oath”中顺便完成，在任务最后恶棍格拉哥被食尸鬼们攻击得进入濒死状态时，按下方向键↓使食尸鬼们自爆炸死恶棍格拉哥，该奖杯/成就便会解锁。

收集者
（The Collector）

取得条件：同时驯服1只恶棍格拉哥、1只卡拉加斯以及1只食尸鬼喷吐者

说明：建议在DLC主线任务“Homewrecker”中顺便完成，在任务后期逃出洞窟后，目标酋长的周围会出现大量食尸鬼和几只卡拉加斯，此时再用弓箭射击周围的腐肉便可引来恶棍格拉哥，依次将它们都驯服即可。

热爱狩猎
（The Hunt is my Mistress）

取得条件：达成“野性试炼”中所有的目标

说明：这个奖杯/成就可以说是整个游戏中最难解锁的一个。想要解锁该奖杯/成就，必须达成“野性试炼”中的所有目标，其中主要目标为杀死5只兽人酋长以及20只兽人队长，额外目标分别为获得13000分、利用怪物杀死10只兽人队长以及在40分钟内达成主要目标。由于有时间限制，所以整个任务过程最好借助快速旅行或者卡拉加斯来移动。因为要达成利用怪物杀死兽人队长的额外目标，所以玩家必须想办法驯服到1只恶棍格拉哥，而最简单的方法便是利用要塞中的腐肉。下面便给出具体的达成方法，首先随意审问一只兽人得到第一只兽人酋长的位置，之后进入任务。在任务中要先达成目标引出酋长及其护卫，之后利用格拉哥吃掉酋长的护卫，注意第一个酋长不能直接杀死，而必须先控制。控制该酋长后，命令它与其它酋长对决，这样就可以快速进入与其它酋长的战斗，在战斗中尽量利用格拉哥吃掉酋长和它的护卫。在完成了第一阶段杀死5个酋长的目标后，余下兽人队长的位置只能通过慢慢审问兽人的方法来获取，之后记得利用格拉哥吃掉它们以达成额外目标。如果玩家第一阶段完成顺利的话，第二阶段的时间应该是比较充裕的。由于整个奖杯/成就的解锁过程运气成分较足，而且耗时较长，所以建议玩家们做好一定的心理准备后再来挑战。

热情传说	BNGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	日版
	2015年1月22日 本地1人（战斗时1～4人）	对应年龄 12岁以上
	售价为8070日元	

攻略透解 GUIDE THROUGH

经过了一年一个月零十天之后，这部系列20周年纪念作终于与我们见面了。无缝场景连接与以《圣恩传说》类系统为基调的战斗系爽快度十分出色，剧情的节奏也十分合理，种类繁多的收集要素与让爽快度升级的神依系统让人爱不释手，游戏里的隐藏要素和来自系列内外的捏他也层出不穷。本期的攻略将会为各位介绍本作的系统、主线攻略以及景点探索项目的手机，和大家一起来体会一下这部来自20周年的"传承"。

文 秋沙雨　美编 NINA

系统

按键说明

【冒险时】

键位	作用
○	确定/调查
□	史雷的地图行动/（碰触存档点时）打开地の主菜单或者进行地图移动
×	移动减速
△	打开菜单
十字键	对应属性天族的地图行动
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
R1	确认目前所在地和目标
R2	打开快捷菜单
L1	重置镜头
L2	打开小地图
START	暂停
SELECT	开启小对话

【战斗时】

键位	作用
○	使用特技
×/×+左摇杆	使用奥义/天响术
□	防御
□+左摇杆	侧移/突进/后退
△	打开菜单
十字键	切换搭档天族
左摇杆	移动
右摇杆	发动号令
L1	神依化/解除神依
R1	切换目标
L2	在战斗地图自由跑动
R2	发动Blast技能
R3	号令解除
START	暂停
SELECT	切换操作模式

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.

战斗画面

①HP槽和SC槽
②BG槽
③目标的剩余HP
④状态
⑤伤害值
⑥可切换的天族角色与后卫天族角色的剩余HP量
⑦战场小对话

冒险

地图行动 Map Action

在地图上冒险时玩家能够使用各种各样的行动来跨越障碍物或让战斗变得更加有利。在接近敌人时看准时机按按键能够在十分有利的情况下进入战斗。

地图行动	作用
挥剑	斩断障碍物
灵雾之衣	让敌人难以注意到玩家的防护罩
巨魁之腕	能够破坏巨岩
白银之焰	解除机关，烧掉污垢
瞬转之迅	向前方进行瞬间移动

Chat小对话

《热情传说》的 Chat 小对话系统沿用 D2 组的半身像形式，如此一来玩家不仅仅能看到角色们的表情，还能够欣赏到角色们各种各样的小动作。除此之外本作还沿用了《圣恩传说》里大受好评的 Chat 特写，让小对话的演出变得更为生动。在游戏里达成各种各样的条件或者当剧情有所进展时画面下就会出现 Chat 的提示，这时候按下 SELECT 键就能够触发 Chat 小对话。

与同行角色对话

当玩家的队伍里有同行的角色，史雷就会成为队伍的领头人，同行角色则会跟在史雷身后移动。在地图上移动时史雷还能够与该角色进行交谈，交谈的内容有与主线相关的话题以及关于支线或者瞳石收集的提示等等。

地图的购买

在旅途中，如果发现了龟人的话可以花钱与他（？）购买地图来填充史雷手上的《天遗见闻录》的空白，还能发现之前没有去过的地点。

支线

支线系统也是本作剧情的重要组成部分，关于角色的内情、世界观的补完以及各种小插他都存在于支线剧情之中。在本作里支线的出现在地图上是有提示的，只要在地图上寻找“！”标志就能够找到支线的所在之处，支线不仅仅存在于城镇之中，在野外、洞窟乃至迷宫之中都有可能发现支线的存在。

宝箱和药草

在地图里存在着宝箱和药草，调查宝箱可以获得各种各样的道具，在本作里还存在着上了锁的宝箱，需要找到钥匙才能打开。而药草的作用和系列历代作里的药草一样，是用来提升角色的各项参数。

景点探索（ディスカバリー）

景点探索简单来说就是调查各地的名胜古迹，调查成功后可以获得 AP 奖励，还能触发小对话。

石碑

在世界各地可以发现石碑，石碑上加载着战斗教程，发现石碑时也能够获得 AP 奖励。

援助天赋（サポートタレント）

每个角色都有着数个援助天赋，装备援助天赋之后在地图上移动就能够获得各种各样的好处，例如能够制作点心、寻找地图上的宝箱、寻找景点或石碑、进行药品的调合或者在移动时自动回复 HP 等等。援助天赋有熟练度设定，熟练度越高，探查的范围越大或者制作物品所花费

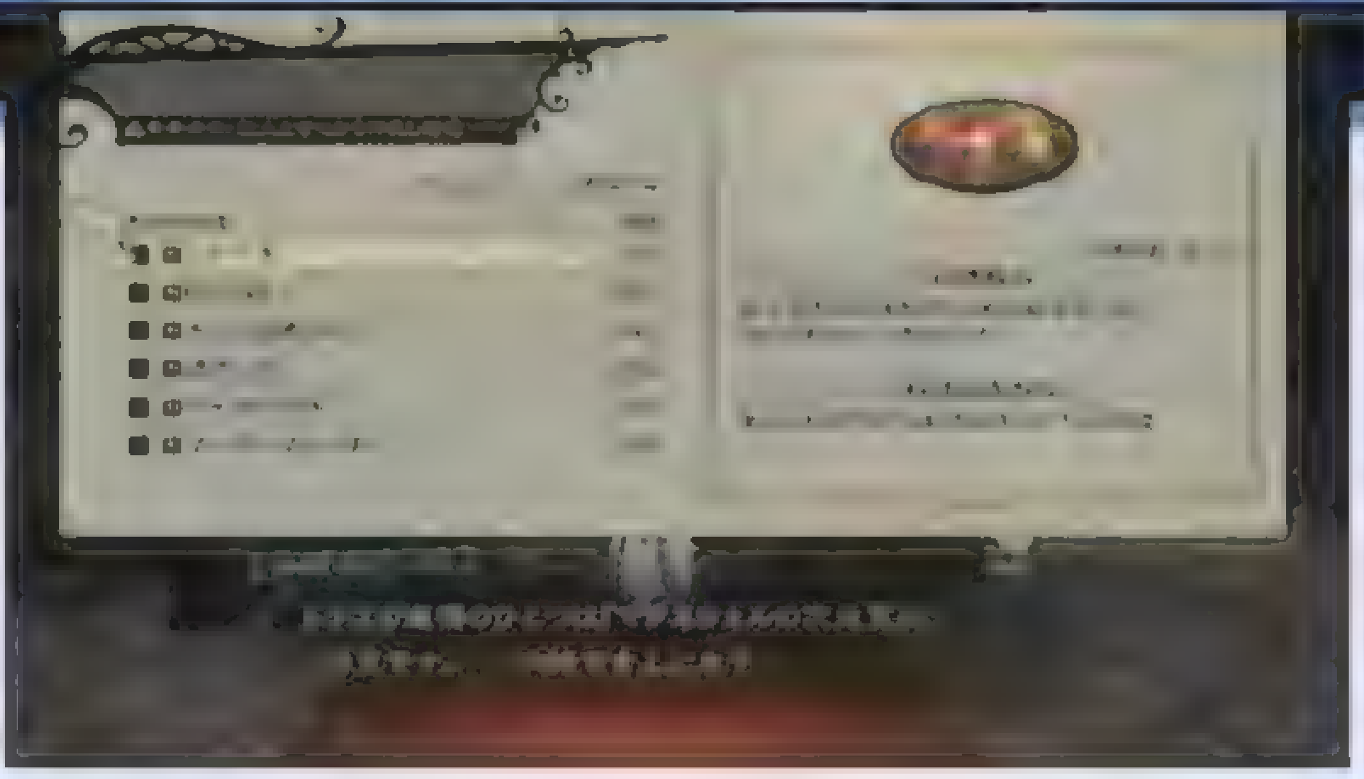
各地宿屋的名字 各个城镇宿屋的名字都是取自《重生传说》的圣兽名字。

的时间越短。当每个角色固有的援助天赋等级提升到一定程度之后，在宿屋睡觉触发小对话之后就能够让其他的队友习得那个角色的援助天赋。

おやつ作り	在移动中可以制作回复HP、SC或者附带特殊效果的点心，提升熟练度可以增加点心的种类和制作速度。
お宝察知	当周围有药草或宝箱时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。
意匠察知	当周围有石碑或者景点探索时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。
药品调合	可以制作出已经获得过的グミ等消耗类道具，提升熟练度可以提升制作速度。
速驱け	战斗胜利或者和NPC对话之后移动速度提升，反复战斗或者和多数人对话可以进一步提升速度，提升熟练度可以提高速度上升的倍率，让多数人装备可以增加提升速度的时间。
ノルまつしぐら	当周围有诺尔敏时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。
お金拾い	在移动时自动获得gald，提升熟练度可以让gald获得量增加。
涌き寄せ	可以指定让已经击破过的杂兵敌人在战斗时出现，提升熟练度可以让他们出现的机率增加。
装备发注	让商店等级在3以上的武具屋里出现指定的装备，提升熟练度可以让装备出现的机率增加。
忍び足	让脚步声变小，使敌人难以察觉，提升熟练度可以让脚步声变得更小。

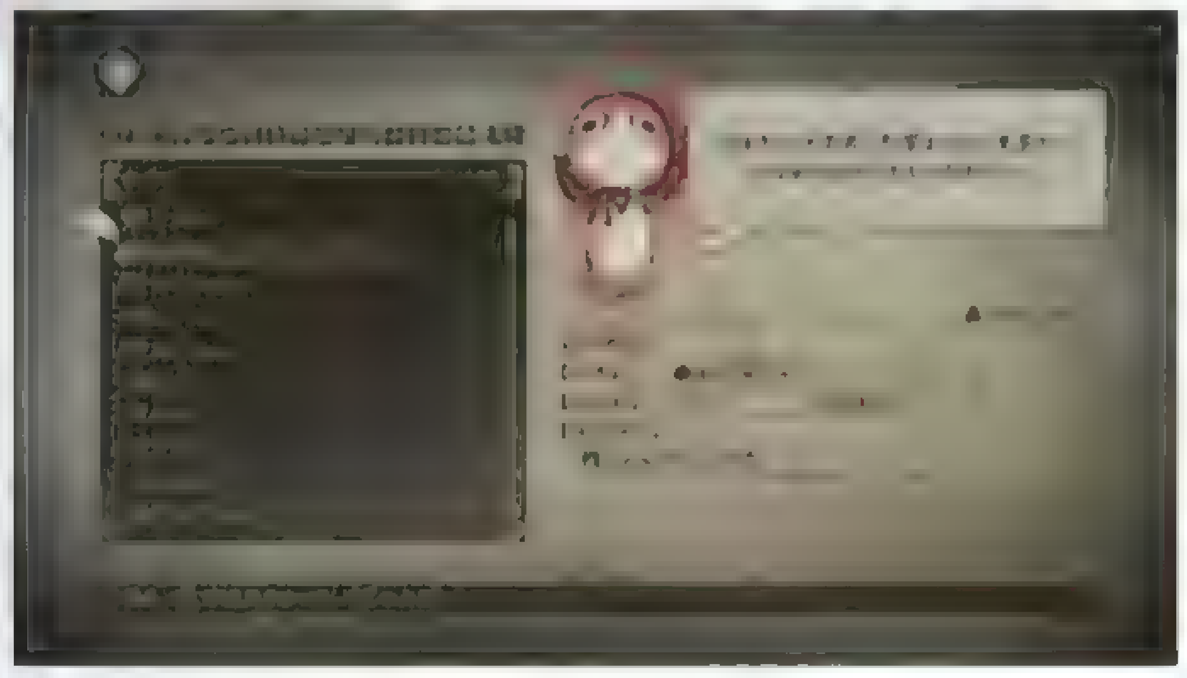
料理系统

本作的料理系统是通过在旅馆进食或者吃使用援助天赋做出来的点心来进行发动的。在旅馆休息可以让 HP 和 SC 全恢复，反复利用的话还能增加料理的数量，有时候还会触发新的 Chat 小对话或者新的援助天赋。



诺尔敏（ノルミン）收集

诺尔敏是被称为“诺尔敏天族”的特殊天族，现在四散在各地生活。玩家在旅途中如果遇到诺尔敏的话可以与它们进行对话，如果能够得到它们的协助的话就能够获得各种各样的能力恩惠。例如在大树之街遇到的诺尔敏天族“ディフエンス”，如果能够得到它的协助，那么在与敌人战斗时获得拥有提高防御力技能的装饰品机率就会提升。诺尔敏的恩惠是与加护天族恩惠所属的范围有关的，在收集到诺尔敏之后玩家可以在存档点装备对应的诺尔敏来提高对应技能装备的掉落率。



本作里共有 50 只诺尔敏，其中 49 只是需要玩家在地图上寻找的。装备援助天赋“ノルまつしぐら”可以在附近有诺尔敏的时候出现提示。

技能（スキル）系统

技能（Skill）的作用是让玩家在冒险或者战斗时提供各种方便。在本作里，技能不是直接装备在角色身上也不是附带在武器上，而是附带在角色固有的装饰品上。每个装饰品上都有四个技能装备槽，玩家可以在这四个装备槽上自由装备自己喜欢的 Skill。

在装备页面里按下 R2 键便能够打开技能装备页面，在该页面里玩家可以确认目前拥有的技能种类，技能的获得是通过在地图上寻找诺尔敏或者打倒敌人拿到装备来进行的。从诺尔敏处获取技能需要事先准备一个有空槽的装饰品，然后与地图上的诺尔敏对话，将技能装备到空槽上之后即可获得该技能。

在本作里，技能分为两个种类，一种是基本技能，一种是通过基本技能的组合来发动的奖励技能。在进行装饰品的技能配置时，玩家可以直接选取装饰品自带的技能来进行组合，也可以通过基本技能的组合叠加来获取奖励技能进行装备。

除此之外，玩家可以通过战斗来提升装饰品的熟练度，每个装饰品的熟练度都有五个等级，不断提升熟练度等级之后进行装饰品融合的话能够获得不少好处，从而给玩家的冒险带来不少帮助。

装备的融合

在本作里，玩家会入手不少同名的装备，而这些同名的装备里很有可能会存在有着不同技能的装备，这时候就能够利用城镇或者地图上的行商人的“武器屋”来进行“融合”。

装饰品融合系统是让两个同名的装备来进行融合，不仅能够让装饰品的参数上升，还能够将被融合装饰品里的技能转移到融合主体的装饰品上。

同种（セイム）

装备同种技能便能够发动的奖励技能组合，在技能页面里，每个技能的右下角都有一个数字，这个数字代表着现在装备的这个技能叠加了多少次，在该数字为 2 或 2 以上时，同种技能的奖励技能便能够发动。

左右相邻（エルム）

在技能页面装备左右相邻的两个技能时便能够发动的奖励技能组合。

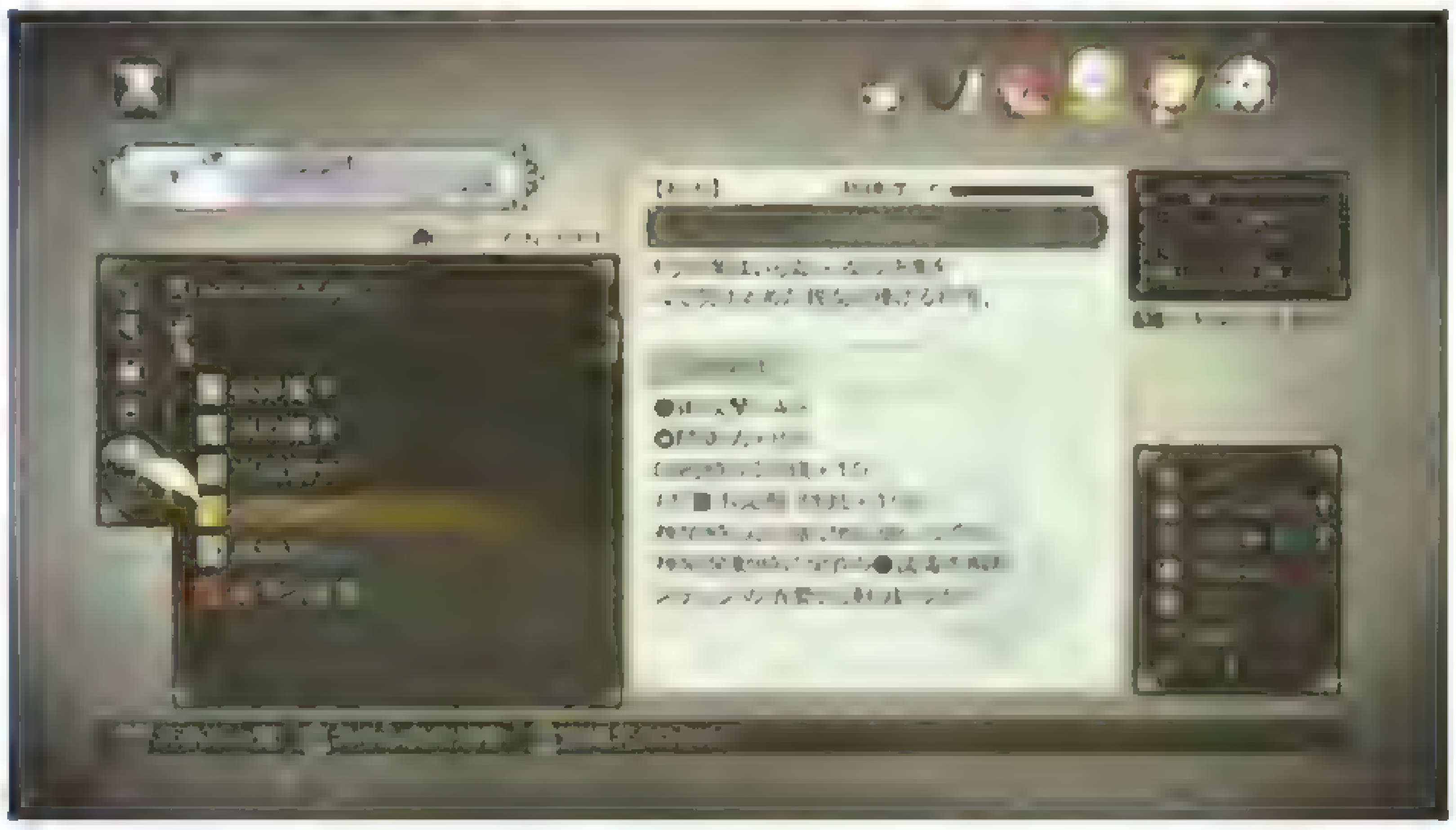
同列（ユニオン）

在技能页面上，技能呈竖排一列时便能够发动的奖励技能组合。

ドラゴ锅 吃料理时可以在菜单下方看到营业员的对话，她会提及ドラゴ锅的材料，这个是《无尽传说2》迦南之地五个道标的捏他。

称号

本作的称号也有等级设定，通过升级称号可以增加或增强称号的特殊效果，称号的获得除了进行主线剧情之外，做支线、收集景点探索、使用援助天赋等手段也能够获得或提升称号的阶级。称号的升级只有提升角色等级一个途径。



换装与饰品

本作的饰品系统与前作相比有些变动，那就是饰品的装备采用点数制，每个角色的饰品装备页面都有三个点数，而玩家只能在点数范围内装备饰品，例如白色兔耳需要2个点数，那么在装备了白色兔耳之后玩家就只能再装备一个点数的饰品了。

虽然饰品的数量受到了限制，不过编辑系统方面却是有所进化，玩家在编辑页面里可以对饰品进行各种编辑，其中包括位置、大小、角度、颜色等等，大小调整在前作的基础上追加也追加了三轴角度的编辑，让玩家能够更加自由地编辑饰品。在更换服装时，如果玩家所更换的服装附带了BGM，还可以选择是否关闭服装自带的BGM。

不过需要注意的是，本作的主线是很严肃的，而装上饰品有极大的可能会直接影响到主线的氛围，所以进行装备时需要慎重考虑，换装也是同理。不过在平时练级或者进行探索的时候不妨换上些其他服装或者饰品来转换一下心情。

地之主

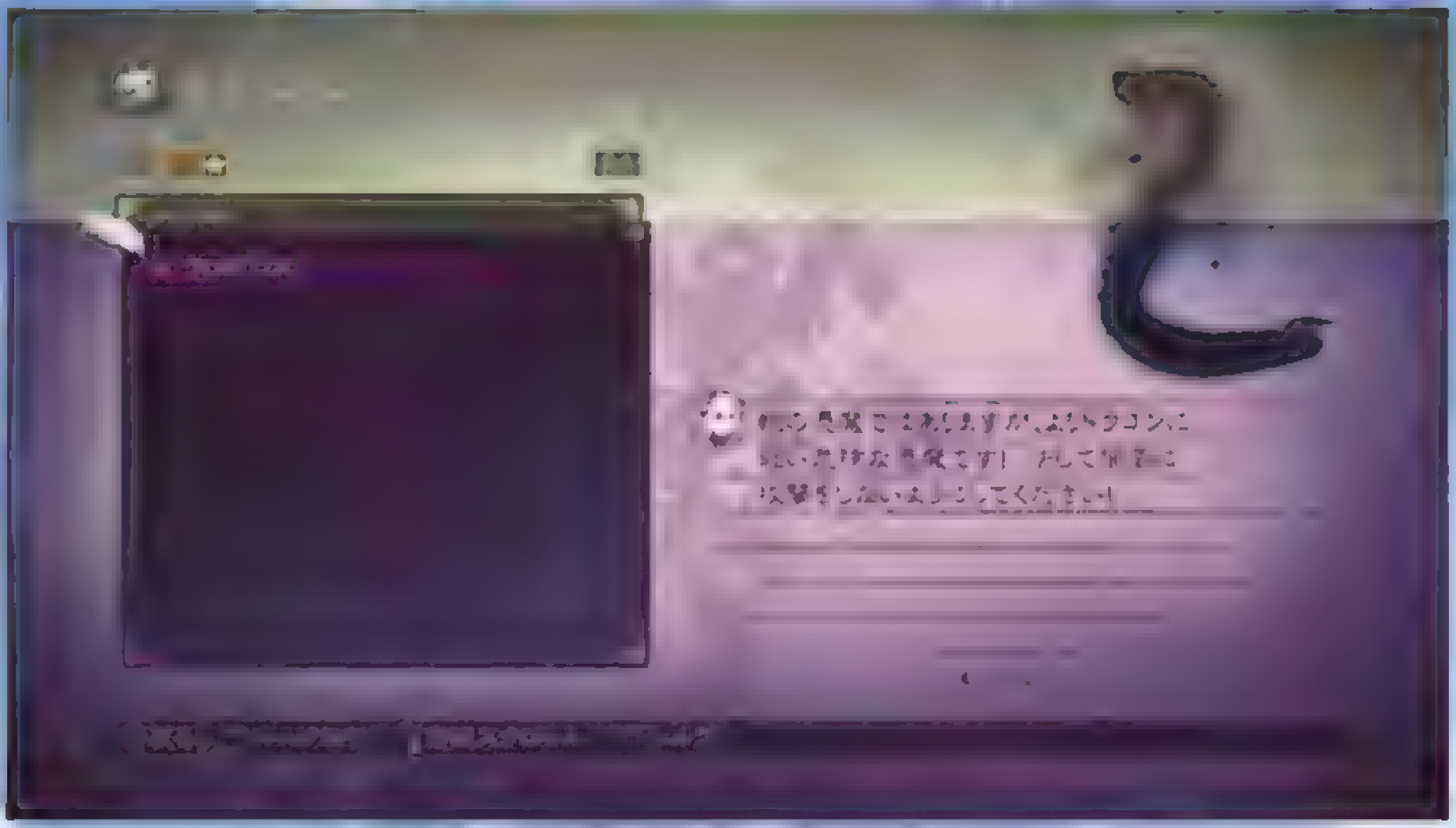
通过与各地的天族进行交流可以为各地区寻回天族的加护，通过天族的加护除了可以进行存档点之间的移动之外，还能够装备在各地找到的诺尔敏，提高战斗时附带特定Skill的武器掉落率等等，以及可以使用道具来兑换Grade。天族的加护有等级设定，需要不断积攒Grade来提升加护等级，加护等级越高，可使用的恩惠就越多。地之主在通关前的等级上限是20，通关后提升至25。

作战

在冒险或者战斗时玩家可以通过作战菜单来设定各个角色的行动，在オ－ト状态下会反应在各非操作角色身上。在本作里玩家可以设置的行动共有四种：

基本行动：设定角色的攻击目标
战术：设定角色的术技使用方针
攻击频度：设定角色的攻击频率，会影响到SC的运用
防御・回复：设定角色在指定剩余HP量时的防御或回复行动
ブラスト：设定角色使用BG的目的

书籍（ライブラリ）



系统介绍（システムブック）

进行日常冒险系统和战斗系统的介绍，在探险过程中发现石碑的话，石碑上记载的内容也会记录在其中。

景点探索（ディスカバリー）

记载玩家在各地发现的名胜古迹。

技能介绍（スキルブック）

记载了玩家至今收集到的技能，如果收集到了对应技能的诺尔敏的话上方就会出现诺尔敏为各位解说每个技能的效果。

魔物图鉴（エネミーブック）

记载了玩家平时遇到过的敌人，包括敌人的特技、奥义、天响术以及弱点等等，本作的魔物图鉴里有一个特殊之处就是在第二页会有队伍角色来针对这个敌人进行一个简短的评价。

剧情回顾（あらすじ）

记载了玩家的主线进度。

总结（レコード）

记载了玩家的累计游玩时间、遇敌数、战斗时的最大连击数等各类数据。

战斗

本作的战斗采用的是无限接近无缝战斗的形式，可参战人员为天族和人类的组合，最多可有2个人了和2个天族一起参战。使用十字键按下对应属性时可以切换成对应属性的天族，切换之后后备天族成

黑暗龟人支线捏他解说①

黑暗龟人的剧情后可以看到大量的《无尽传说2》尤里乌斯捏他，原作捏他顺序分别是第九章在海瀑的再遇→第一章的开头战斗→第十五章秘奥义对砍的演出，背景有个奇怪的东西在cos迦南之地→回到第一章开头路德加被尤里乌斯打倒的画面。

员的属性周围就会有一个槽在渐渐增加，当这个槽涨满时玩家才可以切换成该角色，当身在前线的天族退居后备成员之后他们的 HP 也会慢慢恢复。

侧移（アラウンドステップ）

本作的侧移系统和《圣恩传说》如出一辙，分为左右侧移、突进和后退三种，当在敌人发动攻击的瞬间使用正确的侧移时就能够发动对应回避效果，这时候 SC 槽就会增加、敌人攻击的伤害减至最少，而且还能让敌人的攻击频率降低。

左右侧移（サイドステップ）

按住防御键然后使用左摇杆←→即可发动，面对敌人的纵向攻击或者冲撞时可以发生对应回避效果。

后退（バックステップ）

按住防御键然后使用左摇杆↓即可发动，面对敌人的横向攻击时可以发动对应回避效果。

突进（フロントステップ）

按住防御键然后使用左摇杆↑即可发动，面对敌人的远程攻击时可以发动对应回避效果。

BG（Blast Gauge）

通过自动回复、受到攻击或者进行防御、回避等行动可以积攒该槽，消费该槽可以进行回复或者在攻击中追加打飞敌人等效果，在进行神依时也需要用到 BG。在 BG 为 1 以上的情况下，进行三次以上的术技连携并长按住 R2 键就可以消费 1BG 来补充 SC，让角色继续进行攻击。而在一次连携之后长按 R2 键得花就可以让与操作角色进行搭档的角色进行一次必定命中的爆发攻击。

SC（Spirits Chain）

消费该槽可以自由地进行攻击连携，消费量视每个术技而定，最多可以使用 4 次攻击，不过如果 4 次攻击结束后 SC 槽还有剩的话还能够继续进行攻击。该槽可以通过待机等行动来进行短时间恢复，不过如果防御或回避成功的话可以瞬间就回复满。当 SC 多的时候，SC 回复速度增加、所受伤害减少、追加效果的发动率上升，当 SC 少的时候，SC 回复速度减慢、伤害输出增加。SC 槽的最大值为 100。

特技&奥义&天响术

在本作里，特技、奥义和天响术是呈现着三角关系的，人类可以使用特技和奥义，天族可以使用特技和天响术。特技可以阻止天响术的咏唱，天响术面对着敌人的奥义时咏唱时间减半，奥义与敌人的特技对打时奥义能够占上风。而根据角色的连携次数不同，三者又会有不同的特殊效果，连携次数越多，特技的 SC 消费就会减少，奥义的伤害倍率提升，天响术的刚体时间提升而且咏唱时间缩短。

弱点连携

《圣恩传说》和《无尽传说 2》里的弱点连携系统依然健在，当使用对应的术技攻击敌人的弱点属性时画面右边的连击数下方就会出现伤害倍率，攻击敌人的弱点属性越多，倍率就会越高，敌人的弱点属性和种族在战斗时按下 R1 键可以确认。攻击基本属性弱点时伤害倍率 +0.5，攻击种族特性弱点时伤害倍率 +0.25。如果攻击敌人的耐性属性的话就无法让敌人产生硬直。

基本属性分为无、地、水、火、风。

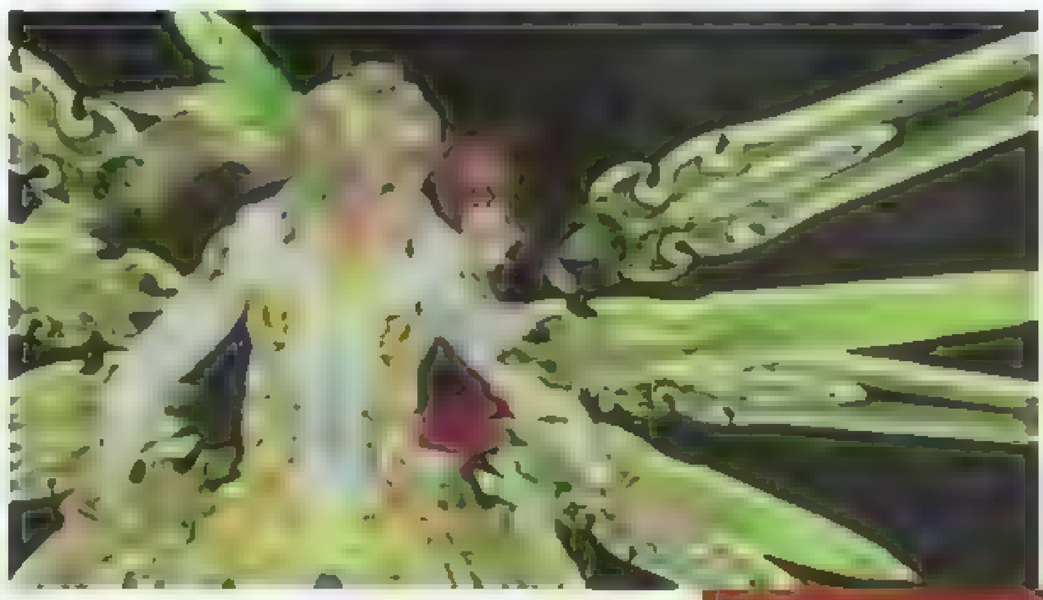
种族特性分为兽、甲壳、不定形、无足、有翼、兽人、装甲、不死者、妖魔、龙和人。

神依

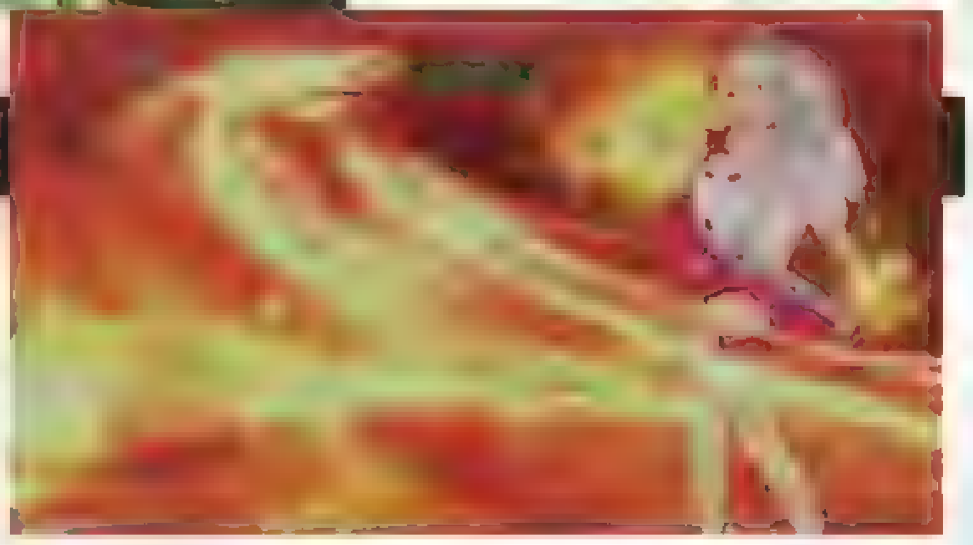
神依指的是导师以被称之为“神器”的武器为“型”，让契约的天族将其缠绕，两者合为一体的融合变身。这是人与天族的力量结合之后的究极形态，同时也是导师的最终王牌。发动神依与天族融合的这种行为称之为“神依化”。

发动神依的方法是按下 L1 键（需要消费 1BG），神依的属性为地水火风四种，当神依的攻击进行到第三次时就会发生变化，火神依的武器会变成两米高的大剑，风神依的刀剑就会变成巨大的翅膀，水神依的弓箭会巨大化，地神依的拳头也会变得巨大化。四属性神依秘奥义分别是火属性的**フランブレイブ**、水属性的**アクアリルムス**、风属性的**シルフィスティア**和地属性的**アーステッパー**。

在神依状态的待机情况下按下 R2 键消费 1BG 即可发动让全体队员进行大回复的回复奥义。而在攻击情况下长按 R2 键的话，就会消费 1BG 来使用强有力的绝响爆发（**バニッシュブラスト**）。陷入战斗不能状态的话只要天族搭档的 HP 不为零并且 BG 在 1 以上就可以复活。在战斗时能够随时切换搭档的天族，只需要按下十字键对应方向的属性即可。



秘奥义



在剧情进行到一定程度之后就会开启秘奥义系统，需要消耗 3 的 BG，神依秘奥义需要消耗 4 的 BG，发动方法很简单，在攻击敌人时按住 R2+ ○即可。各角色的第二秘奥义（部分角色除外）需要完成各支线才能够获得，第二秘奥义需要消耗 5 的 BG 并需要在 4 连携以上（包括 4 连携）按住 R2+ ○才能发动。至于特典附送的历代角色秘奥义，则需要消耗 3 的 BG 并要求连击数在 40hit 以上才能发动，每场战斗只能发动一次。

黑暗龟人支线捏他解说② 这里的BGM用的都是《无尽传说2》的“证之歌”系列。一开始是“平稳なる证”，中间开战的剧情是《TOX2》的名曲之一“互いの证の为に”，战后是“悲しみの果てに见出した证”。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 热情传说

战斗行动（バトルアクト）

景点探索和发现石碑可以获得 AP，AP 用于装备效果范围为整个队伍的战斗行动技能，例如自动防御、使用左摇杆直接可以进行 Free Line 移动（通常情况下是需要 L2+ 左摇杆）、防御 1 秒之后操作角色身上就会出现特殊的演出效果而这时候攻击敌人时各种特殊攻击效果的发生倍率就会翻倍（玩过《圣恩传说 f》和《无尽传说 2》的玩家想必不会陌生）等等，习得方法除了在流程中获得之外，完成特定的条件（例如使用侧移回避 SC100 次、使用神依 5 次等等）也能够获得。

角色使用心得

史雷

虽然是系列唯一一个苍破刃和魔神剑都没学的男主角，史雷的特技和奥义的属性在队伍里是最全的，从牵制类到直线、周身范围类的术技都有，在中期习得了地龙连牙斩和秋沙雨之后连击的段数也能上升一个台阶。瞬迅剑及其两个上级奥义的冲刺效果也十分出色，在乱战里被敌人包围时把操作模式调成マニュアル使用瞬迅剑、太刀红莲和绝风冲破可以迅速突围。奥义咒护暴阵可以看做是物理式的ネガティブホルダ－，配合其他前卫队友的攻击可以很好地牵制对手。

艾莉夏

由于入队时间很短，所以估计玩家们没多少可操作的时间，不过在 2 月将会为艾莉夏配信一篇日后谈，到时候的操作估计还是要以艾莉夏为主。艾莉夏的攻击速度与史雷相比要慢一些，但是攻击范围更广，对于习惯操作灵活型角色的玩家来说一开始上手会有些吃力，不过一旦习惯之后就能够在杂兵战中很好地发挥出艾莉夏的实力。

罗泽

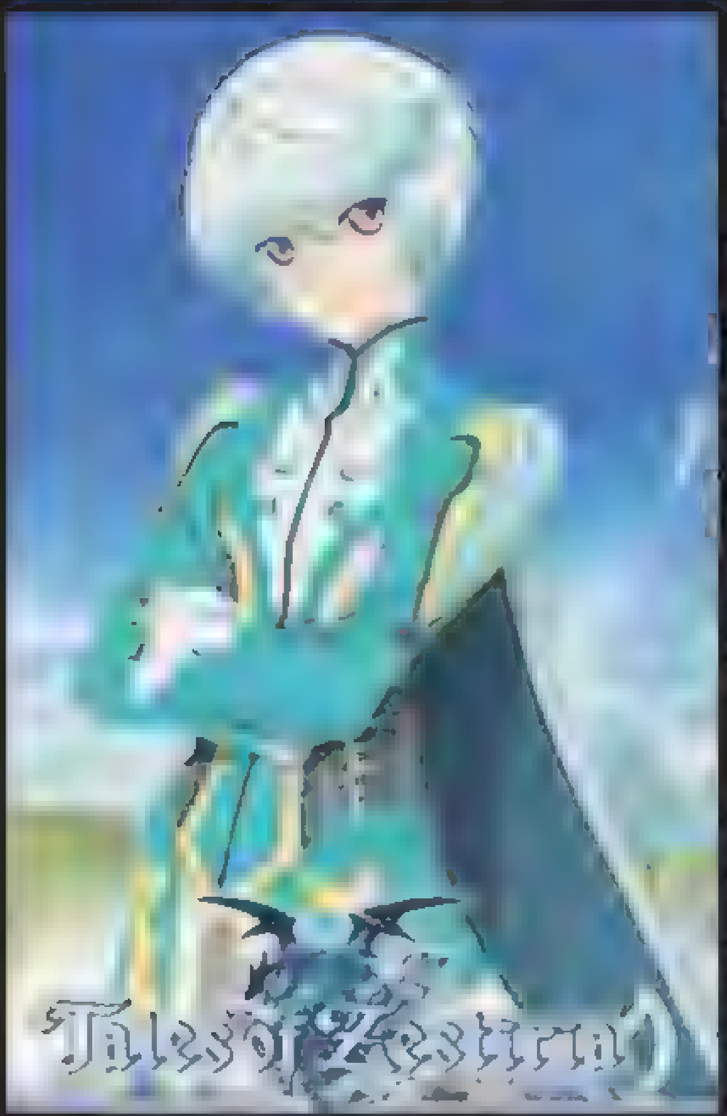
如果用历代作角色来比喻罗泽的战斗风格的话，那就是"｛（《圣洁传说》的安洁 +《无尽传说 2》的双刀形态路德加）－空战要素｝÷2"，使用小刀的女性角色第一人就会让人想起安洁，不过罗泽的战斗风格应该是比较向着双刀形态的路德加看齐，更何况罗泽还能使用路德加的刺宴。罗泽的动作十分灵活，虽然武器的攻击不高，但是罗泽的装饰品已经被另一把小刀代替，所以按照简单粗暴的罗伊德式双刀流居时的话，伤害输出就是 1+1=2 倍。不过在操作史雷的时候建议一定要设置好罗泽的作战设定，否则当罗泽对着正在咏唱的敌人使用奥义那真是让人抓狂。

莱拉与火神依

莱拉的火力输出十分猛烈，她的特技基本都是以周身为主，天响术则分为ヒ－トレッド和フォトンブレイズ两类，ヒ－トレッド类是周身范围的攻击，顺序是ヒ－トレッド→ブリッツフレイム→トルネ－ドファイア，当被敌人包围时ブリッツフレイム是比较派的上用场的，主要是范围比较大而且附带吹飞效果。而フォトンブレイズ类则是较远距离的攻击，最上级的天响术可以以目标敌人为中心，攻击到其周身的敌人。整体来说莱拉比较适合近身战，及时回避敌人的攻击并使用ヒ－トレッド类的天响术是最有效率的。

火神依是最早可以使用的神依，拿着把大剑在杂兵群里战斗有种在打《无双》类游戏的错觉。火神依的大剑对周身范围的攻击比较有利，比较实用的天响术是カラミティフレア和エンシェントノヴァ，カラミティフレア对正前方范围的敌人可以起到推阻效果，在杂兵战时把握好距离之后用カラミティフレア的话简直像是在用推土机。火神依的回复奥义是能够让我方角色的 HP 上限增加同时回复 HP。

米库里欧与水神依



米库里欧的特技都是棍术（虽然武器是杖），如果各位读者曾在《无尽传说》或者《无尽传说 2》里操作过蕾娅的话估计能很快适应棍术的操作。米库里欧整体来说在队伍里是属于回复役，他的天响术大多都是以直线攻击为主，攻击范围相对其他三人来说比较狭窄，不过水神依的远程奥义和天响术倒是弥补了这一缺点。

水神依的整体性能在各神依之中是最为出色的，奥义攻击都是远程攻击，天响术トリニティアロ－附带的硬直效果在 BOSS 战非常有帮助（前提是 BOSS 是非水耐性而且种族是甲壳系），メイルシュトロ－ム以敌人周身范围进行攻击的效果可以看做是小型的タイダルウエイブ。水神依的回复奥义是对我方角色进行单体的大回复，在 BOSS 战时非常有用。

艾多娜与地神依

艾多娜的特技十分有特色，不得不说每作的萝莉类角色都受到制作组的厚爱，不过适应起来稍微需要些时间。天响术方面则多是以制约敌人行动的类型为主，エアプレッシャ－和インプレイスエンド都是属于范围类攻击，用起来也十分爽快，インプレイスエンド的攻击范围在各角色的天响术里算是范围非常出类拔萃的一个，而ロックトリガ－类的天响术需要一定的连击数才能发动，对于喜欢进行远程战斗的玩家来说用处不太大。

黑暗龟人支线捏他解说③

虽然沿用了很多《TOX2》的捏他，不过黑暗龟人的秘奥义却不是尤里乌斯的"破碎斩・十卧"，而是捏他DS版《心灵传说》女主角琥珀的秘奥义"杀剧舞荒拳"，因为黑暗龟人的声优是井上麻里奈。至于为什么不是重制版的《TOHR》，因为《TOHR》的杀剧舞荒拳没有最后的那个回转。

地神依的物理攻击输出比较大，但是攻击范围是四属性神依里最短的，天响术里比较实用的是クリスタルタワ－和グランドシェイカ－，但是两者的攻击范围都比较小，在乱战时的牵制效果有限。不过回复奥义的フェアリ－サ－クル比较出色，能够给我方某个角色为中心的范围内回复 HP，并给敌人造成伤害。

德泽尔/扎比达与风神依

德泽尔和扎比达的战斗风格差不多，两人的特技都是以中距离为主，由于操作有些特色所以上手需要些难度。而天响术的实用性在四属性天族之中是最出色的，ビジュゲイト可以以 × 形的攻击路线攻击射程上的大量敌人，ディバイドヒ－ト和ホライゾンスト－ム能够制约正前方的敌人，ホライゾンスト－ム还能将远处的敌人吸引到玩家面前。

风神依的奥义用起来十分考验操作性，主要是这类在攻击的时候四处飞的角色在系列里并不多，不过由于动作十分灵活，所以敌人在不使用远距离锁定类的攻击时也很难命中玩家。在发售前很多人吐槽过风神依的造型很像高达，可谁也没想到风神依的最上级天响术ラストフレンジ－真的会变成浮游炮，同时这个天响术在风神依的术里是实用性最高的一个。风神依的回复奥义能够回复范围内我方成员的 HP，并吸收敌人的 SC。

与PS3各作的联动

如果玩家的 PS3 里有各作《传说》的游戏存档，那么在开始游戏的时候就能够获得对应作品的特典。

PS3 各作《传说》存档对应的联动饰品如下：

《宵星传说》	尤利的人偶
《圣恩传说f》	机械索菲的人偶
《无尽传说》	裘德和米拉的人偶
《无尽传说2》	路德加的人偶
《仙乐传说 混合包》的《仙乐传说》	罗伊德的人偶
《仙乐传说 混合包》的《TOS 拉塔特斯克的骑士》	玛露塔的人偶

流程攻略

剧情梗概

名为史雷的青年探索着被云海所包围的**マビノギオ**山岳遗迹。他和青梅竹马的天族青年米库里欧一起探索这个遗迹是他们的兴趣，同时也是他们每天的作业。而今天，史雷先于米库里欧发现了“导师”的壁画。

所谓的导师，便是在史雷那记录了古代传承历史的爱书《天遗见闻录》里登场的传说中的救世主。

史雷正满足于这个新发现的时候，雷电突然从云海之中劈落下来，想要退避的史雷和米库里欧被卷入到了塌陷之中，落入了遗迹的下层。

在遗迹的深处，史雷发现了倒在遗迹之中的人影，尽管说这里不应该是普通的人类能够进入的地方……不过放不下心的史雷为了帮助那个人而开始深入这个未知的遗迹。

史雷和米库里欧一边击退着因污垢而诞生的魔物・凭魔一边向着目的地前进，期间还发现了意料之外的机关，不过两人总算是来到了那个人的面前。

在地上，一个人类的女骑士倒在那里，她虽然恢复了意识，但是没有察觉到米库里欧的存在，看样子她的的确确只是个普通的“人类”。

她自称是来自王都，却不愿透露姓名，米库里欧虽然对她抱着警戒心理，但是史雷还是决定帮助她，因为他不愿扔下有困难的人不管。

マビノギオ山岳遗迹

沿着路触发剧情来到山岳遗迹的地底，米库里欧入队，前方有一样存档点，来到大的空间里之后需要使用□键来斩断蜘蛛网前进，前进到一段路之后就会进入战斗教学，途中会遇到一些石碑，当找到的时候左下角就会有语音提示，前进到高台上调查之后触发剧情，往回走到存档点的所在之处触发剧情，选项随便选，只不过演出和之后景点探索的小对话会有变化。

来到对岸和艾莉夏对话触发剧情，艾莉夏成为同行者，从旁边的门进入之后来到天族之杜イズチ。

剧情梗概

养育了史雷的天族之杜**イズチ**是被称为天族的特殊种族所居住的村庄。但是，除了像是史雷这类拥有着能够感应天族存在的灵应力的人之外，一般的人类是无法察觉到天族的存在的。

对于看不到天族的女骑士来说，史雷的言行非常地诡异。但是他能够毫无忌讳地接待没有向他透露真正来意的自己，还非常尽力地为她的归途进行着准备工作，看着这样纯朴的史雷，艾莉夏也自然而然地对他报以好感。

在出发得当天，她因这几天的无礼而向史雷道歉，并告知了自己的名字“艾莉夏”。艾莉夏告诉史雷，

现在下界正被不同寻常的灾厄所侵蚀，她正是为了让这灾厄终结而一路追着导师的传承来到了这里。同时她还说，再过不久王都就将会举行纪念导师传承的圣剑祭，她向史雷发出了邀请之后便从**イズチ**离去，留下了“存在于传承之中的导师……我想那应该像是你这样的人物也说不定吧。”这么一句话。

就在史雷还没有来得及细细消化这些事的时候，强大的凭魔逼近了**イズチ**。

像是人类又像是狐狸的凭魔，这异类的姿态正是人类凭魔化之后的形态。史雷和米库里欧与**イズチ**的天族们一起将这狐狸凭魔赶跑了。

但是史雷想到，这家伙的目标应该不是**イズチ**，而是艾莉夏，于是他就想悄悄从村子里出去，到王都找艾莉夏。

但是在村子的出口，米库里欧就在那里等候着，他不是来拦住史雷，而是要跟着他一起走。米库里欧替他们的养父母般的**ジイジ**向史雷传达一句话：“要按照着自己的想法自由地活下去，让你的人生绽放光彩。”

亲人的话语和满溢的兴奋感充斥着史雷的胸口，他和米库里欧一起从家乡开始了旅途。

穿过眼前广阔的云海之后，映入他们眼帘的，是无尽的世界美景。

天族之杜イズチ

之前看过特别篇动画的话可以去找マイセン对话玩玩，穿红色衣服的年轻人就是マイセン。

来到村口触发剧情，前往ジイジの家。到スレイの家触发剧情之后出门找艾莉夏然后带她回スレイの家。

第二天起来之后艾莉夏入队，来到山岳遺迹入口附近打ウリボア，收集8张ウリボアの皮，集齐之后战斗对话会有变化，之后返回スレイの家。出门后和艾莉夏对话继续剧情，之后去ジイジの家和吉季报告，剧情后艾莉夏离队，米库里欧入队，前往山岳遺迹入口附近，在楼梯旁边触发剧情。

BOSS ? ? ?

弱点水属性，耐性风属性和无属性，让米库里欧积极回复的话问题就不大，史雷习得天泷破，正好对应BOSS的弱点属性。

战斗结束后继续剧情，往**イズチ**外面走。

アロダイトの森

沿路一直砍草，从右边的出口来到レイクピロ－高地。

剧情梗概

史雷和米库里欧来到了位于湖中的王都**レディレイク**，**レディレイク**现在正在举行着拔出圣剑即可成为导师的“圣剑祭”而十分热闹，他们这时候才知道，艾莉夏原来是**ハイランド**王国的王族成员。

首次来到下界的两人，对于四处出现的凭魔感到十分吃惊。但是就如同普通人无法看到天族一样，在他们眼中凭魔就和一般的魔物一样，凭魔就这么默默地在世界各种蔓延开来。史雷这时候才深深体会到艾莉夏所说的灾厄的意思，但是哪怕他能看到凭魔，他也没有方法能够打倒它们……

史雷和米库里欧发现了那个狐狸凭魔，但是在没有**ジイジ**的加护，两人在满是污垢的下界陷入了苦战。这时候伸出了援手的，是神秘的暗杀者们，他们制约着血气上涌的凭魔——**ルナ－ル**，同时向史雷说明接下针对艾莉夏的暗杀委托是他们的失误。但是艾莉夏身边出现针对着她性命的计划是不争的事实。暗杀者们留下话说，如果担心公主的话就赶紧去圣剑的祭坛，然后如同一迅之风般消失在史雷眼前。

史雷和米库里欧进入到正在举行圣剑祭的圣堂里时，看到了寄宿在圣剑里的美丽女性天族莱拉。就在祭典即将开始的时候，与艾莉夏敌对的政治势力在圣堂策划了暴动，一时间让圣堂里充满了凭魔和黑色的火焰，如果不想办法的话一定会造成无法想象的后果。

“如果成为传说中的导师，那么就能够净化凭魔！”

但是莱拉阻止了想要拔起圣剑的史雷，拔起剑的话的确能够与她结缔契约成为导师，但是这同时也意味着他将要背负起身为导师的宿命，这是让人难以想象的孤独之战。

但是史雷一如既往地笑着，他说：

“我的梦想就是找出能够让人和天族在一起幸福生活的方法，如果净化凭魔能够拯救人和天族的话，那么我想这应该能够和我的梦想维系在一起吧。”

史雷的话让莱拉发现自己期盼已久的拥有着纯粹之心的人终于到来了，史雷毫不犹豫地拔起了圣剑，并与莱拉的力量重合起来，挥舞着净化污垢的白银之炎镇压住了凭魔。

由于导师史雷的诞生，暴动得以终结。艾莉夏这时候明白自己之前的预感已经成为了现实。

レイクピロ－高地

右边的桥目前没法走。靠近桥边触发剧情，和罗泽对话两次可以选是否卖掉小刀，建议选择卖掉，可以拿到1000gald，全部对话一次之后往回走自动触发剧情，和卫兵对话进入湖上の街レディレイク。

湖上の街レディレイク

靠近有☆符号的地方触发剧情，全部触发之后进入贵族街，来到左边的大屋之后之前的BOSS出现，一路追着狗来到中央区圣堂的角落。

BOSS ? ? ?

弱点水属性，打法和上一战差不多，让米库里欧集中精力来回复，用史雷来主攻的话就没什么困难了，如果选择的难度低的话可以让米库里欧来一起协助攻击。

变异凭魔战 对战变异凭魔时部分战斗的BGM会变成《宵星传说》的巨大怪战斗曲“立ちはだかる强敌”的变奏版。

战后暗杀者公会风之骨出现，前往圣堂左边触发剧情，如果身上还留着艾莉夏的短剑的话直接拿短剑给护卫看，如果已经卖了的话下楼找安・多鲁梅和罗泽对话，花1000gald或者给他们价值1000gald的物品，选择后者的话会把ジイジ的烟斗拿去卖。

进入圣堂触发很长的一段剧情之后米库里欧暂时离队，莱拉入队，进入强制战斗，优先解决几个スライム，最后解决狼人即可。剧情之后莱拉正式入队，这时候平时战斗胜利后就能够获得敌人掉落的 gald 和装备了。

剧情梗概

史雷从长达三天的沉睡中醒来，他和米库里欧从莱拉口中得知了导师的使命。导师需要打倒的对手就是给世界带来污垢和灾厄的元凶“灾厄的显主”。但是莱拉没有心急地让史雷一头陷入使命之中，而是希望他能够先认识这个世界，在体验过各种各样的经历之后引导出属于他自己的答案……

她这份温柔却又有着些担忧的话语与史雷的冒险梦想重合了起来。

史雷等人决定首先探访《天遗见闻录》里记载着的位于**レディレイク**的某个遗迹。但是这个位于地下水道的遗迹也有着凭魔，史雷让米库里欧退后，他和莱拉两人净化了凭魔。

米库里欧对于自己的无力感到十分不甘心，莱拉说如果米库里欧和自己签订陪神契约的话，他也能够获得与凭魔战斗的力量。但是史雷不想将他卷进来，两人吵了一架之后，米库里欧一个人默默离开了。

与米库里欧分开之后史雷和莱拉一起探索着水道遗迹，明明是个十分少见的遗迹，却让史雷无法发自内心地感到开心。莱拉察觉到史雷的异样，她告诉史雷，虽然他成为了导师，但是没有必要一个人来承受这一切。

两人在遗迹深处被大量的凭魔包围，这时候史雷发动了导师才能够发动的人与天族的融合力量“神依”来度过了这个危机。人与天族一体化的神依正是史雷真正成为了导师的证明。

莱拉告诉史雷，想要让**レディレイク**远离污垢就必须要有人和天族的共同努力，让天族寄宿在纯净的“器”，使之成为“地之主”，依靠人的祭祀，来让周围的土地获得天族的加护。

艾莉夏的心愿是“想要亲眼看看没有污垢的故乡”，因此她向史雷提出了同行的请求，成为了史雷的“从士”，拥有了能够与凭魔战斗的力量。史雷等人从艾莉夏口中获得情报之后打算前往**ガラハド**遗迹汲取能够成为“器”的圣水。

跟着莱拉来到外缘水道区的上层触发剧情，然后返回中央区的宿屋，与店主说话，获得换装。

这时候宿屋的料理和武器店都能够使用了，前往贵族街找艾莉夏对话。

回到中央区的圣堂前与罗泽对话，如果之前把艾莉夏的小刀卖了的话可以三选一选择一个任务来拿回小刀。三种任务的攻略方法不同，不过难度很低，看着地图的提示做即可，达成任务后回去报告。

在外缘水道区可以遇到龟人，花 100gald 可以购买地图，和角落头上有提示的 NPC 对话就能够进入ヴィヴィア水道遗迹了。

ヴィヴィア水道遗迹

往前走触发强制战斗，米库里欧离队，这时候铜宝箱的锁也可以打开了。来到地图标示的门前使用王家のナイフ，从坡上下来前进一段路后可以发现黑暗龟人的商店。往左边走调查门之后可以使用莱拉的地图行动白银之焰，对着旁边的机关按下方向键↑即可使用火焰解开机关。

继续前进可以看到一群史莱姆，开启神依系统。来到大厅尽头的门前，使用白银之焰点燃两边的机关开门。沿路回到レディレイク。

湖上の街レディレイク

在外缘水道区入口旁边触发剧情，去贵族街找艾莉夏对话，然后前往圣堂，触发剧情之后艾莉夏入队，前往レイクピロ－高地。

レイクピロ－高地

从右边的桥绕到北部，中间路过第二个存档点之后可以看到身上冒着紫光的凭魔，HARD 难度下为 24 级，由于参战人数较少而且回复役不够所以建议暂时绕着走吧，在尽头可以来到ガラハド遗迹。

剧情梗概

在**ガラハド**遗迹里他们遇到了对莱拉的火属性耐性强的**ムカデ**凭魔而陷入苦战。这时候米库里欧突然出现拯救了众人的危机，艾莉夏在前方争取时间，米库里欧向史雷承认自己的确是固执，但是他确确实实和史雷有着同一个梦想。两人之间的隔阂消失之后，与莱拉签下的陪神契约的史雷顺利和米库里欧发动了神依，使用水属性的力量将**ムカデ**一扫而空，可就在这时，史雷的右眼似乎出现了些异样……

众人在最深处顺利拿到了圣水，回到**レディレイク**之后通过艾莉夏的渠道，获得了对天族抱有敬意的**ブル－ノ**祭司的协助，哪怕是在满是污垢的世界里，也还存在着纯粹之人。

史雷等人在河边将破坏了桥的凭魔**ウロボロス**净化之后，凭魔变成了天族**ウ－ノ**。曾经因为污垢而变成了凭魔的**ウ－ノ**接受了史雷等人的请求，成为**レディレイク**的地之主。

集齐了“器”、“地之主”和“祭祀之人”之后，王都**レディレイク**恢复了天族的加护。

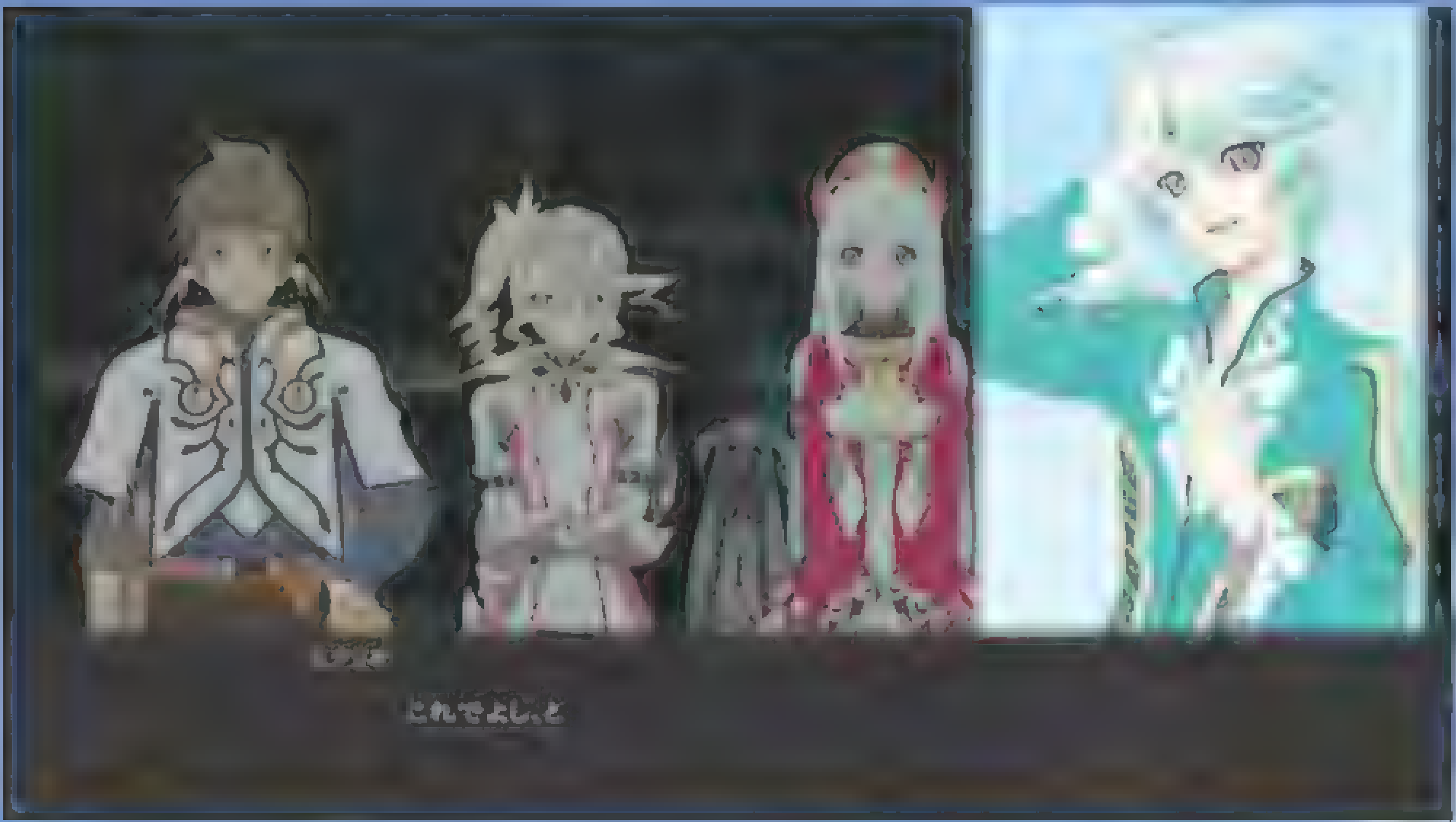
标题画面 通关后游戏开头的标题画面会产生变化。

ガラハド遗迹

路上的屏障用白银之焰烧掉，在中间的弓箭祭坛触发剧情，从右边进入到下一层。

经过存档点之后要与3个オオムカデ对战，弱点水属性，耐性火和地。第一战要艾莉夏的回复，第二战时米库里欧归队，可以使用水属性的神依，场地狭窄，要注意其他人的回复。

进入最深处触发剧情之后自动回到レディレイク。



湖上の街レディレイク

离开宿屋来到地图标示的角落里找到ブル－ノ触发剧情，之后离开レディレイク，从レイクピロ－高地西南部前往フォルクエン丘陵。

フォルクエン丘陵

在河边和士兵对话触发剧情，之后是BOSS战。

BOSS ウロボロス

无弱点属性，耐性风与地，难度不大，比较皮糙肉厚，不妨配合队友的行动来达成50连击。

剧情后返回**レディレイク**。

湖上の街レディレイク

前往圣堂与ブル－ノ对话，剧情后可以使用地之主的特殊效果，积攒Grade即可开启各种各样的功能，还能通过存档点来进行移动，通过存档点也可以在回归了天族加护的地区使用地之主菜单。

剧情梗概

史雷的活跃在民众之间口耳相传，他被艾莉夏的政敌**バルトロ**大臣传唤到王宫里。大臣们贬低着艾莉夏，同时也警戒着导师的名望，所以打算让史雷加入到他们的阵营。史雷对不相信天族和导师的他们感到失望，于是果断拒绝了他们的请求。察觉到史雷危机的艾莉夏冲了进来，**バルトロ**毫不犹豫地让士兵向两人发起攻击。在最后甚至连之前接受了**バルトロ**委托的暗杀者集团“风之骨”也出现了，王宫整个都陷入了混乱之中。

“风之骨”似乎是个有着自我傲骨的暗杀集团，他们得知**バルトロ**委托他们暗杀艾莉夏之后，为了制裁和警告**バルトロ**而潜入了王宫之中。最后他们在艾莉夏的请求之下没有夺走**バルトロ**的性命，但是这时候王宫的局势变得非常紧张，所有的门都紧锁，风之骨的成员说由于史雷引起骚动的缘故他们的行动变得十分轻松，他们向史雷指明了通往地下的逃脱路线之后就失去了踪影。

从王宫的混乱里逃离出来之后艾莉夏由于**バルトロ**的命令而不得不前往疫病之城**マ－リンド**，她打算向史雷等人告别。不管**バルトロ**是个怎样的家伙，这个命令是正式下达的，艾莉夏必须遵从，而且她自己也希望能够帮助那些因疫病而陷入痛苦的人们。

但是前往**マ－リンド**的桥之前被**ウロボロス**破坏，史雷等人为了接下来的旅途也必须过桥，史雷邀请艾莉夏继续同行，和她一起想办法处理这些问题。

ラウドテブル王宫

剧情后从贵族街前往ラウドテブル王宫。跟着士兵来到右边的休息室，和所有人对话之后出门跟着士兵走到尽头触发剧情，剧情后是强制战，对方是4个大臣配下。

战后风之骨出现，如果玩家对声优的声音熟悉的话基本上从第三个人的声音就可以推断出这些人的身份。剧情后跟着他们出去来到ヴィウィア水道遗迹。

ヴィウィア水道遗迹

存档点旁边有一个黑暗龟人。

来到地图标示的地方会遇到凭魔エキドナ和几只ラミア，BGM有些耳熟。ラミア的威胁不大，但是エキドナ会使用周身术攻击，一般的术攻击可以立刻用特技打断，但是周身的术攻击无法打断，当发现无法打断的时候立刻后退，否则会一击毙命。

战后用白银之焰给旁边的石台点火，来到东北方给门旁的石台点火，进入门来到之前来过的部分，从出口回到レディレイク。

湖上の街レディレイク

前往宿屋，艾莉夏的称号产生变化，然后通过レイクピロ－高地前往フォルクエン丘陵。

フォルクエン丘陵

和目标NPC对话之后和艾莉夏对话，艾莉夏离队，这时队伍只有史雷和搭档的天族两人，战斗要小心一些。

战斗行动“アッパープライス”

装备了这个战斗行动之后操作人类角色使用奥义时，如果习得了该奥义的上级奥义的话，长按×键角色就会使用该奥义的上级奥义。

剧情梗概

为了能够让人们一起过桥，史雷得到莱拉的建议，为了寻找能够在激流之中让桥的根基突出地面的地之天族而前往灵峰**レイフォルク**，传闻说灵峰**レイフォルク**栖息着传说中的龙。

在灵峰**レイフォルク**的中途，他们受到了来自谜一般的天族扎比达以及将导师的力量视作危险的风之骨的袭击，特别是扎比达，他会毫不犹豫地杀死凭魔，是一个难以摸透其本意的危险男人。史雷开始了解到身为导师的复杂立场。

在中腹附近史雷等人被强大的领域所包围，就在他们来不及应对的时候，巨大的龙从天而降。就在史雷等人做好必死的觉悟时，将龙唤作哥哥的天族少女艾多娜的出现拯救了这次危机，她正是史雷等人这次前来寻找的地之天族。史雷向她说明了来意，但是艾多娜拒绝了他们的请求，她讨厌人类，而且更重要的是，她无法扔下变成了龙的哥哥**アイゼン**在灵峰不管。

变成了龙的天族哪怕使用导师的净化之力也无法恢复原样，艾多娜说办法只有一个，那就是杀了它。史雷从艾多娜的话中感受到了无尽的纠结和痛苦，他向艾多娜提出一起踏上旅途去寻找让**アイゼン**恢复原样的方法。史雷的这不谙世事而又纯粹的邀请让艾多娜动了心，答应了同行的邀请。

离开灵峰**レイフォルク**之后就遭到风之骨的头领袭击，头领认为导师的存在时让民众陷入迷茫的“恶”。令人惊讶的是，头领也有着很强大的灵应力，她的身上还寄宿着天族德泽尔，这意味着头领的想法是“纯粹”的吗?

史雷等人回到岸边，使用艾多娜的力量让河川地步的地基隆起，一瞬间就做好了桥的基座。面对这种异常的力量，人们抱着各种各样的情感，人们的的思绪围绕自己而交错着，史雷再次体会到这就是“导师的宿命”的沉重。

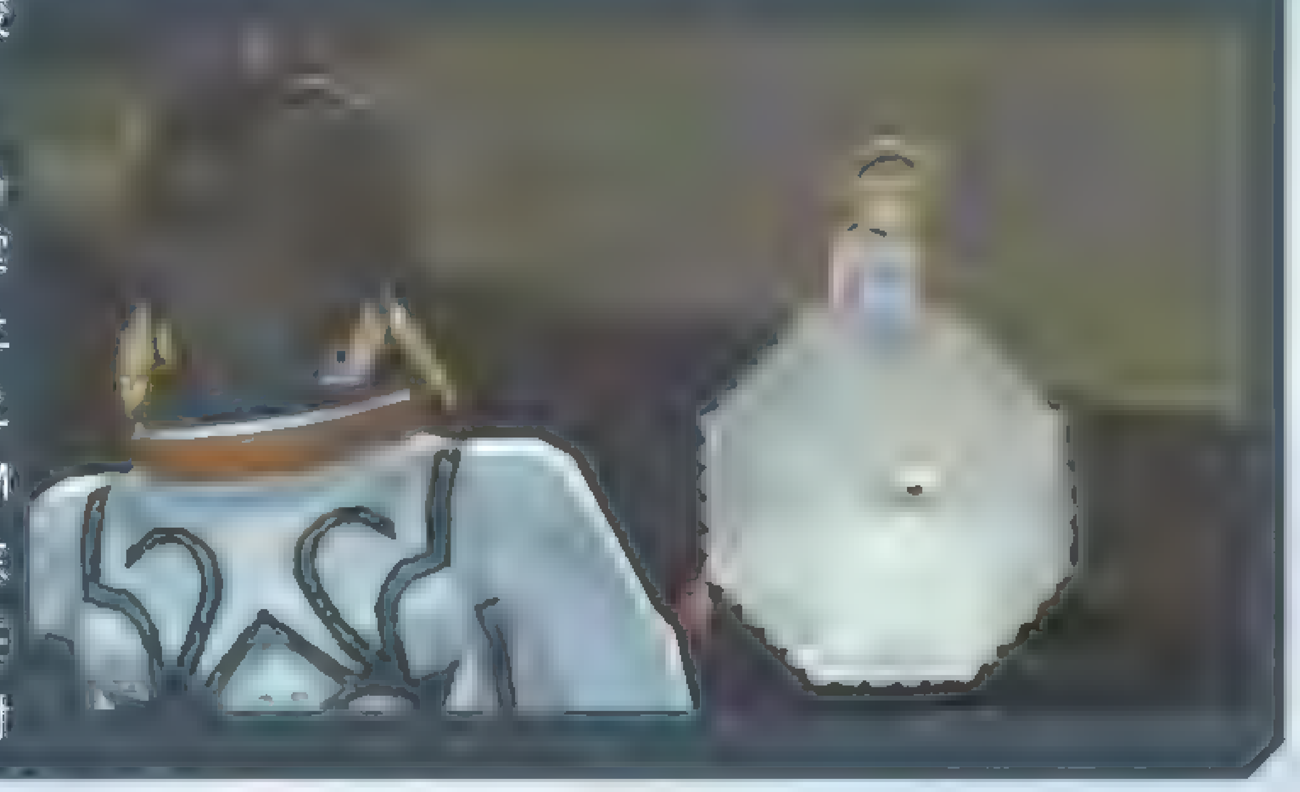
灵峰レイフォルク

前进一段路遇到BOSS，BOSS一击之后插入剧情，然后对战对象换成扎比达，坚持一段时间后战斗自动结束，但是在结束前所有人战斗不能的话算是GAME OVER。

调查尸体做一个墓碑，前进一段路触发剧情，与男暗杀者战斗，他对术比较弱。

继续前进，调查路边的祠堂触发剧情。往上走路过存档点之后剧情战，BGM很不错，不过怎么看都不是能在一周目的这个时期能打倒的家伙，打开菜单选择逃跑才能继续剧情，直接上的话会算作GAME OVER。

回到墓碑处和艾多娜对话，艾多娜入队，这时左上的地图会有支线任务的提示，但是现在路还没法走，所以只能返回フォルクエン丘陵。



フォルクエン丘陵

出来一段路触发与女暗杀者的战斗，对话提示逃走时直接选择逃跑，继续前进触发剧情，与老人对话，可以选择是否立刻修复断桥，修复之后就可以继续前进了，艾莉夏归队。

过桥后进入マ－リンド。

剧情梗概

曾经作为学术之城而繁荣的**マ－リンド**现在正因为格外严重的疫病而陷入死寂。疫病的原因果然是因为凭魔，因此光是把药送过来也无法从根本上解决问题，只有将蚕食着城镇的凭魔**ドラゴンパピ**－打倒才能让**マ－リンド**恢复原样。史雷等人决定先清除在城镇里给**ドラゴンパピ**－增加力量的小污垢。

传播疫病的凭魔**ハウンドドッグ**、美术馆的诺尔敏天族**アタック**、图书馆的管理员**アガサ**。经由史雷等人的努力，让它们身上的污垢得以消除，同时得到来自**アタック**的帮助，成功净化了**ドラゴンパピ**－，使其恢复成了天族**ロハン**。**ロハン**感谢史雷等人的帮助，他以大树作为“器”，为**マ－リンド**施以加护。但是城镇外面还有着强大的凭魔在徘徊，阻挡着**ロハン**的加护领域展开。

史雷委托在**マ－リンド**进行补给的佣兵团，希望他们能够在众人去打倒凭魔的期间守卫城镇。获得了现实主义者的佣兵团团长**ル－カス**的信赖之后，他们接下了史雷的委托，史雷等人得以放心前往**ボ－ルス**遗迹。

众人击败了妨碍加护领域的凭魔**イビルプラント**，但是由于史雷反应迟钝而让米库里欧和艾莉夏陷入了危机。米库里欧从以前就注意到了，史雷的右眼已经几乎看不到东西，这是让没有灵应力的艾莉夏成为从士的导师所付出的代价。

恢复了**マ－リンド**的加护之后史雷等人正准备前往**ロ－ランス**帝国，这时风之骨的头领和德泽尔突然到访，质问史雷为什么要舍弃这份让他陷入无尽危险而换来的赞赏，史雷表示自己还有着其他想要了解的事，得到了头领的怪人评价。

而另一方面，艾莉夏提出和史雷等人分别，这是她得知了由于自己的原因而让史雷付出了代价之后所作出的选择。史雷了解了她的心意，约定好要专注追寻彼此的梦想之后，彼此踏上了不同的道路。

大树の街マ－リンド

进入之后与2只ハウンドドッグ进行强制战，弱点地属性。在地图标示的！位置可以找到龟人购买地图。前往マ－リンド・圣堂将药交出去之后出门来到地图标示的位置。将那些在半空中飘着的黑色污垢用白银之焰净化，共有5处，净化完之后分别在龟人附近的存档点旁边和墓地触发剧情，走出墓地之后获得书库的钥匙。忘东南方走来到ダムノニア美术馆。

战斗行动“チャ－ジキャスト” 装备了这个战斗行动之后操作天族角色使用天响术时，如果习得了该天响术的上级天响术的话，咏唱时长按×键让角色保持在咏唱的状态，再按一下○键即可进入上一级天响术的快速咏唱。

ダムノニア美术馆

进门后往右边走，从左下的房间绕到右下的房间，靠近门时旁边的画会掉下来，调查墙上的文字后开门，往右下的房间前进到二楼。继续前进来到玄关，前往对面的房间之后可以看到存档点，调查最深处墙壁上的画触发 BOSS 战。

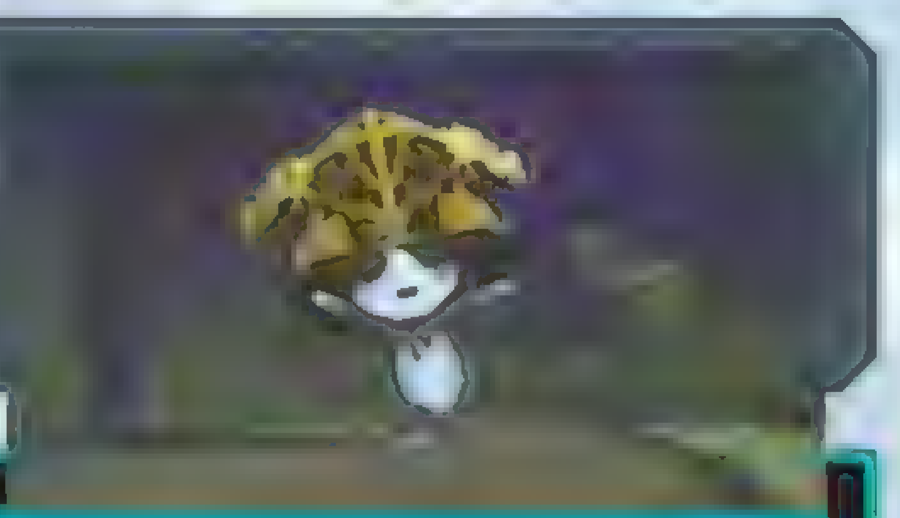
BOSS ナイトアーサー

弱点无和地，耐性水。BGM 是《宵星传说》的小彩蛋。让米库里欧退至后备军即可，同时要注意别让莱拉和艾多娜距离 BOSS 太近，如果连击不小心中断而被 BOSS 反击的话后卫人员的防御力是扛不住的。这时候如果学到了史雷的地龙连牙斩的话战斗会轻松很多。

剧情后一路上和アタック对话三次然后返回マ－リンド。

大树の街マ－リンド

在大树根部触发剧情，然后到左边的小屋前，剧情后就是 BOSS 战。



BOSS ドラゴンパピ－

弱点风，耐性地水火。又是一个皮糙肉厚的家伙，前期建议用水神依的远程射击来对付，艾莉夏的搭档建议用莱拉，因为除了米库里欧之外就剩这一个回复役。

剧情之后先别急着走，回去和アタック对话有一个支线。回到宿屋休息，然后前往指定地区和佣兵团对话，付 5000gald，不过他会打五折，只需要支付 2500gald。与艾莉夏对话之后经由フォルクエン丘陵前往ボ－ルス遗迹。

ボ－ルス遗迹

这里的敌人大多都是地属性弱点，建议把艾多娜放到队伍里。沿路走到东南部尽头触发战斗。

BOSS エビルプラント

弱点无属性，耐性火和水。需要注意对方的周身攻击。

剧情后返回マ－リンド。

大树の街マ－リンド

和ル－カス对话之后去宿屋休息，去大树下触发剧情，艾莉夏离队。在大树旁边和 NPC 与广场右下和小孩子对话获得瞳石一些情报，继续前进触发剧情。

来到大树根部，去地图标示的紫色☆位置与ネイフト对话将书库的钥匙交还回去，之后前往圣堂拿到一个瞳石。返回大树根部和ル－カス对话前往グリフレット川。

剧情梗概

但是在他们准备离开的时候，世界的局势发生了巨大的变化，**ハイランド**和**ロ－ランス**之间的竞争上升到了物理冲突的地步，艾莉夏因为被怀疑与**ロ－ランス**帝国勾结而被逮捕。**ハイランド**军的师团长**ランドン**告诉史雷，如果导师能够为**ハイランド**带来胜利的话，那么就能证明艾莉夏的清白。

由于艾莉夏被当做人质，史雷再怎么不情愿，也必须前往两军交战的战场**グレイブガント**盆地。在**グレイブガント**盆地里，两军的激战正如火如荼地进行着，愤怒和憎恶包围着战场，这里仿佛就是污垢的熔炉。

当史雷得知**ル－カス**等人由于奇袭失败而被敌军包围着的时候，他无视命令，一个人突破了**ロ－ランス**军队的包围网。导师的力量是压倒性的，而且在一般人眼里无法看到史雷的神依，完全不知道究竟发生了什么事，**ロ－ランス**兵由于恐怖和混乱而撤退了。能够只身一人击退一方大军的导师之力——这是足以让获救的**ル－カス**等人露出惊恐表情的强大。

战场的胜负已成定局，但是这时候，异常邪恶的领域包围了战场，让士兵们接二连三地变成了凭魔。难不成是灾祸的显主？抱着不祥的预感，史雷等人来到污垢的中心，在那里，狮子面孔的凭魔矗立着，就连神依的力量都无法伤它半分。

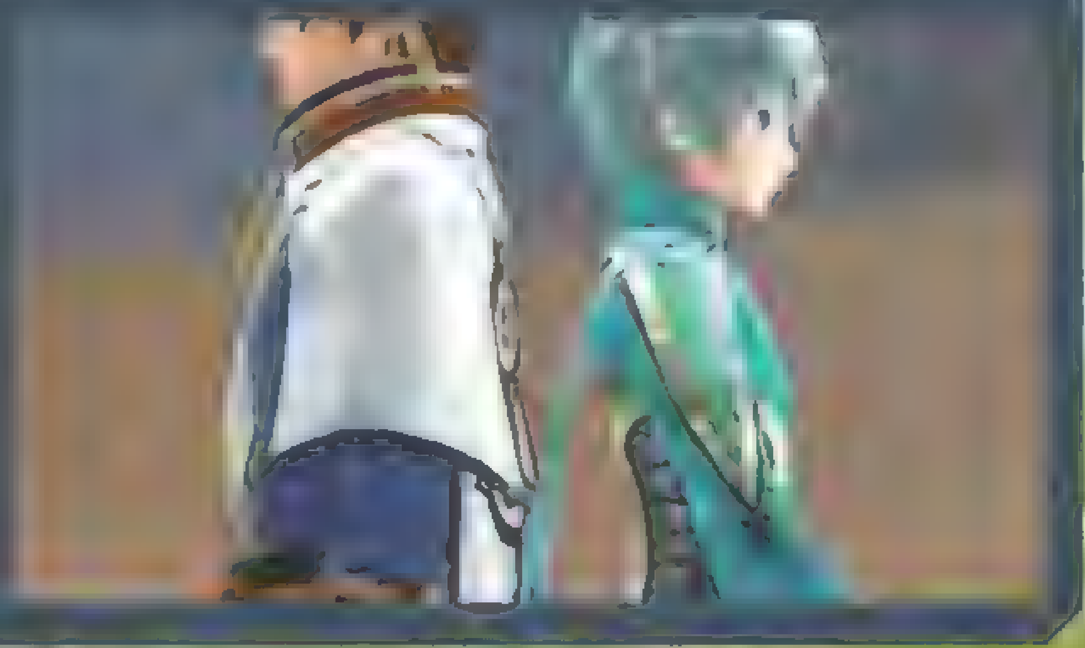
狮子凭魔的名字为**ヘルダルフ**，史雷被它的咆哮所压倒，失去了导师的力量。就在他被凭魔的包围中陷入危机时，向他伸出援手的是风之骨的头领，隐藏在那假面之下的容颜——正是商会公会“鹈鸰之羽”的少女罗泽。

グリフレット川

剧情后和罗泽对话，然后前往グレイブガント盆地。

グレイブガント盆地

触发剧情之后从北部前进，来到目的地之后是很长的一段连战，敌人都是杂兵，难度不大，敌人只会瞄准史雷一人，所以不使用神依的话伤害输出反而更快一些。



剧情之后继续前进触发 BOSS 战。

最后的诺尔敏

集齐了49只诺尔敏之后在宿屋休息就会出现新剧情，前往火の试练神殿イグレイン与最后的诺尔敏フェニックス进行战斗。看过《圣斗士星矢》黄道十二宫篇、海皇篇的玩家们对这个诺尔敏的招式一定非常熟悉。

BOSS ランドン师团长

弱点无属性，耐性地水火。只要后卫的天族能够及时回复的话难度不大，敌人的 HP 下降到一半以下时开启秘奥义系统，在使用术技时长按 R2+ ○键即可发动。

来到图标所示位置触发剧情。

剧情梗概

尽管吃惊于风之骨头领的真正身份，史雷也还是背着她前往风之骨的据点避难。在那里他得知了风之骨是一个专杀有恶之人的暗杀集团，身为头领的罗泽虽然是地下社会的住民，却是开朗而表里如一的少女。

在史雷的灵应力恢复之后他得以再次看到莱拉等人。在这里他经由鹡鸰之羽遇到了冒险家**メ－ヴィン**，得知在据点内部有着遗迹的存在，让史雷的冒险心又开始作祟。这是以休息为目的而进行的探险，罗泽和暗中凭依在她身上的德泽尔也加入到了探险的队伍中来。

在探险的过程中，了解了罗泽那没有污垢的开朗性格之后的莱拉等人认为，如果是她的话应该能够成为和史雷一起分担导师宿命重担的同伴。但是虽然罗泽拥有着强大的灵应力，却由于害怕鬼怪的恐惧心理而封闭了起来。就在这时，凭魔**ドラゴニュ－ト**向众人袭来，罗泽因为看不到敌人而陷入了恐慌之中。她听到了米库里欧一心为史雷着想的真挚话语之后，成功克服了自己的恐惧，与史雷结缔了从士契约，投身到与凭魔的战斗中。同时，为了替被凭魔杀死的朋友复仇而渴求神依之力的德泽尔也作为陪神加入了战局。

得到罗泽和德泽尔的协助成功净化了**ドラゴニュ－ト**之后，史雷等人在遗迹深处看到了暗示着导师试练的壁画。如果成功通过了这些试练的话，那么说不定有办法对抗灾祸的显主。

这是新的希望，为了准备巡回试练遗迹，史雷等人朝着罗兰斯帝国进发。

ヴァ－グラン森林

这时队伍里只有史雷一人，可以调查存档点和石碑，但是没法跑步。走到路口之后自动剧情，往回走之后触发剧情，跟着罗泽走到尽头触发剧情，进入ティンタジエル遗迹群。

ティンタジェル遗迹群

调查中间的墙壁，然后调查床进行休息，天族同伴们归队。和德泽尔对话之后去调查楼梯，然后去调查中间的墙壁，和全员对话之后调查四处凸起来的地板砖，这时候调查墙壁就能够开门了。

前进一段路之后陷入密室状态，调查两边的墙壁触发剧情。和队友们对话，和艾多娜对话之后房间里就会冒烟，需要分别踩下下、上、左、右的开关才能脱险，如果烟盖满房间的话就会 GAME OVER。继续前进触发 BOSS 战。

BOSS ドラゴニュート

弱点风属性，耐性无地水火。前两次战斗需要史雷和搭档天族一起支撑一段时间，难度不大，敌人的咏唱可以用特技打断。第三战罗泽和德泽尔参战，罗泽可以使用神依，使用德泽尔的神依可以尽快解决对手。

战斗可以使用德泽尔的瞬转之迅，这时候可以在邻近的边缘处进行瞬间移动。

来到两边的空旷处和中间的中继地点踩下机关，上楼使用瞬转之迅不断前进调查铜箱子后获得银钥匙，这时候各地的银宝箱就能够打开了。在最深处触发剧情，往回走触发剧情。

剧情梗概

他们首次造访的帝国都市便是职人の街**ラストンベル**，在这里，他们遇到了严谨的骑士团长**セルゲイ**。见识到了史雷的导师之力的**セルゲイ**向他提出了真挚的请求，希望他能够探查**ロ－ランス**教会枢机卿**フォ－トン**背后的真相，自从在帝国里极具人望的教皇失踪依赖，围绕着枢机卿**フォ－トン**不断发生着各种骇人听闻的事件。史雷等人得知枢机卿拥有着能够与导师匹敌的奇迹之力后，决定前往帝都**ペンドラゴ**与枢机卿会会面。

ペンドラゴ是一座被凭魔和终年大雨所包围着的都城，史雷等人在那里与**セルゲイ**再遇，获得了进入教会神殿遗迹的许可。在造访教会的晚上，史雷等人得知了德泽尔的仇人——让风之骨的前身“风之佣兵团”踏入陷阱而覆灭的是与**ロ－ランス**帝国皇室勾结的凭魔。德泽尔从枢机卿那异常的力量之中感受到了仇敌凭魔的线索。

另一方面，不清楚德泽尔背景的罗泽受到了委托，委托人是之前两军交战时的被害者，委托内容是暗杀引起战争的幕后黑手。“如果那是让民众陷入痛苦的‘恶’，那么就必须动手。”这话很不留情面，但是罗泽的这份坚持也正是她的一种纯粹，虽然对于不希望看到罗泽杀人的史雷来说有些心情复杂。

史雷等人在教会神殿里发现了记载着“导师的秘力”的碑文，但是碑文是以暗号的形式书写的，能够解读碑文的只有教皇。就在这时，史雷和罗泽被强大的领域包围了起来，两人与天族之间的感应被切断。这是**フォ－トン**枢机卿的领域，她出现在史雷等人面前，告知两人她的理想是让**ロ－ランス**帝国平安度过这个灾厄的时代，虽然冷澈却也不失常理，同时，两人从她的口中得知，教皇的失踪不是她造成的，而是教皇自己舍弃责任的结果。

两人对于事实的真伪抱着怀疑，但是面对着枢机卿的邪恶领域，两人拒绝了她提出的协助请求。通过米库里欧的活跃，众人得以从枢机卿的领域中逃脱出来，打倒她需要导师的秘力，但是能够解读碑文的教皇现在下落不明——就在线索中断的时候，针对暗杀任务进行侦查的风之骨找到了教皇所在处的线索。

ヴァ－グラン森林

这时候可以在森林里自由探索了。在周围逛逛之后前往ラストンベル。

職人の街ラストンベル

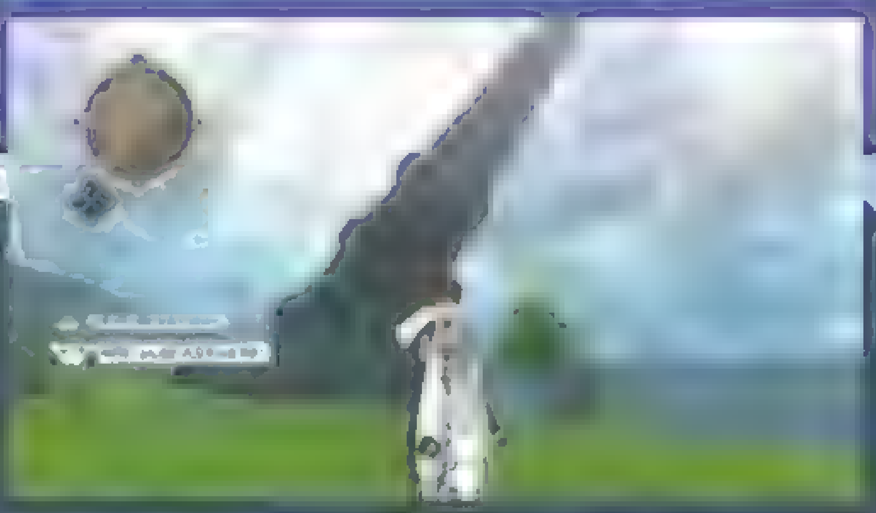
很搞笑的一段剧情，在南边的田地对面有龟人可以购买地图。进入圣堂触发剧情之后是BOSS战。

BOSS セルゲイ

由于是单挑所以要注意回避，セルゲイ对特技比较弱，攻击也比较好回避，不过要小心他的爪龙连牙斩（系列知名的死亡flag技居然被他学去了吗）。

前往南部的公园找セルゲイ。剧情之后可以自由行动，在圣堂对面与天族对话触发支线，需要到カンブリア地底洞找守护天族，不过这时候还没法去。

凯旋草海



调查正中央的遗迹开启斗技场。进入绿青林マロリー触发支线，和所有人对话继续剧情。从西北部前往バルバレイ牧耕地。

バルバレイ牧耕地

这里的地图很大，从东南方进入ペンドラゴ。

圣なる皇都ペンドラゴ

上到上方触发剧情之后在东部市街可以发现龟人来购买地图。

从城教区域进入骑士团塔，剧情后先别急着走，在墙边的画前可以触发一个小对话。前往宿屋触发剧情后罗泽和德泽尔暂时离队，出门来到地图标示的区域之后自动返回宿屋，两人归队。

出门前往城教区域西南部的教会神殿，往最深处走触发剧情后天族成员离队，往外走触发剧情之后能够使用米库里欧的地图行动灵雾之衣。

出来后前往骑士团塔，出门触发剧情，获得奥义狮子战吼。

离开ペンドラゴ出门时使用灵雾之衣躲过敌人的视线，经由バルバレイ牧耕地和凯旋草海前往カンブリア地底洞，カンブリア地底洞位于凯旋草海的西南方。

カンブリア地底洞

之前在ラストンベル和天族对话触发支线后，往地底洞东北部前进，在尽头可以发现瞳石，触发剧情遇到守护天族之后返回ラストンベル，与小地图上有蓝色记号的NPC们全部对话之后前往宿屋休息，看完小对话后出门触发战斗，来到凯旋草海触发BOSS战，战斗ラストンベル周边恢复加护。

做完支线后再次回到地底洞，沿着西南方向走，来到バイロブクリフ崖道。

バイロブクリフ崖道

一出来就有一场BOSS战。

BOSS グリフォン

弱点火和地，耐性水和风，建议手控艾多娜来进行远程攻击，使用エアプレイヤー和インプレイスエンド来回轰炸的话问题不大，另一个天族建议换上学会了レリーフヒール的米库里欧。

来到右边顶端，地图的最左边就是目的地的ゴドジン。

剧情梗概

边境之村ゴドジン在过去曾是一座十分贫瘠的村庄，而现在在村长スランジ的引导下，村民们都能够抱着希望开始面对生活。

史雷等人调查者被称之为圣域的遗迹时，得知了惊人的事实。村庄以教会的名义制造出假冒的**エリクシール**，通过贩卖这些假冒的**エリクシール**来增加村子的收入。而村长正是逃亡出来的教皇**マシドラ**。过去曾作为教皇为民众尽职尽责的他失去了所有的家人，接纳了逃亡的他的**ゴドジン**村民们则再次让他感受到了家人的温暖，为了这个村子，他决定哪怕弄脏自己的手也在所不辞。

尽管教皇是犯罪者，但是他这决心并未被污垢所污染，史雷决定放弃带教皇回去，罗泽也陷入了烦恼，教皇放弃自身的责任让帝国内部的主战派开始蠢蠢欲动是不争的事实，但是拯救了**ゴドジン**的也是教皇本人……烦恼到最后，罗泽也决定就这么回去。看着纯粹的两人，教皇向他们告知了自己一直默记下来的碑文内容。同时，让导师获得秘力的四个遗迹之一，火之试炼神殿正是位于**ゴドジン**圣地的深处。

众人在试炼神殿的最深处打倒了凭魔**サラマンダー**，史雷获得了火之秘力。但是试练不仅仅是考验导师的实力，同时也考验着导师的内心，史雷得到了莱拉挺身而出的帮助之后，得以再次确认自己所该前进之路。

众人得到了力量，但是这份力量所面对着的“污垢”也是和人心一样的存在，经由教皇这一例子，史雷和罗泽再次体会到了人类世界的艰难。

忘れられた村ゴドジン

和所有人对话之后往前走触发剧情。和龟人对话购买地图。到南端触发剧情之后学会艾多娜的地图行动巨魁之腕，这时候路上挡路的岩石就可以打碎了，进入仓库里之后触发战斗。

和所有村民们对话之后继续剧情，再次进入仓库，来到最深处进入神殿。

火の试练神殿イグレイン

音乐瞬间就变了。神殿里的解谜需要用到白银之焰，而点燃烛台是有顺序的，需要看着烛台底座的“I”符号数量顺序来点燃烛台。先往上走来到左上的房间，点燃最深处天台边的烛台来打开熔岩的开关。

从中上的位置下楼，沿着右边走，沿路将三个“I”的烛台点亮，这时在尽头点亮“II”的烛台后可以开启回到入口的门，这时候沿路返回将“II”的烛台全部点亮，再返回上层最深处的房间，将“III”之后的烛台全部点亮即可打开天台的门打开开关。

从右下方下楼来到下层，进入中央边缘使用瞬转之迅进行移动来到中央，正对着数字标示所在的方向点燃烛台，点亮中间的符号。

来到最下层触发剧情，天族全员离队，只有罗泽和史雷两人进行战斗。

BOSS サラマンダー

弱点水，耐性地和风。战斗时最好装上减少火伤伤害的饰品，直接上是打不过的，触碰四周的石碑之后天族成员归队，使用水神依迅速解决掉四周的杂兵然后集中火力对付BOSS。剧情后使用火神依秘奥义。

剧情后返回ゴドジン。

忘れられた村ゴドジン

和村长对话之后返回ペンドラゴ，想要利用存档点移动的话就选择前往バルバレイ牧耕地的ペンドラゴ入口。

剧情梗概

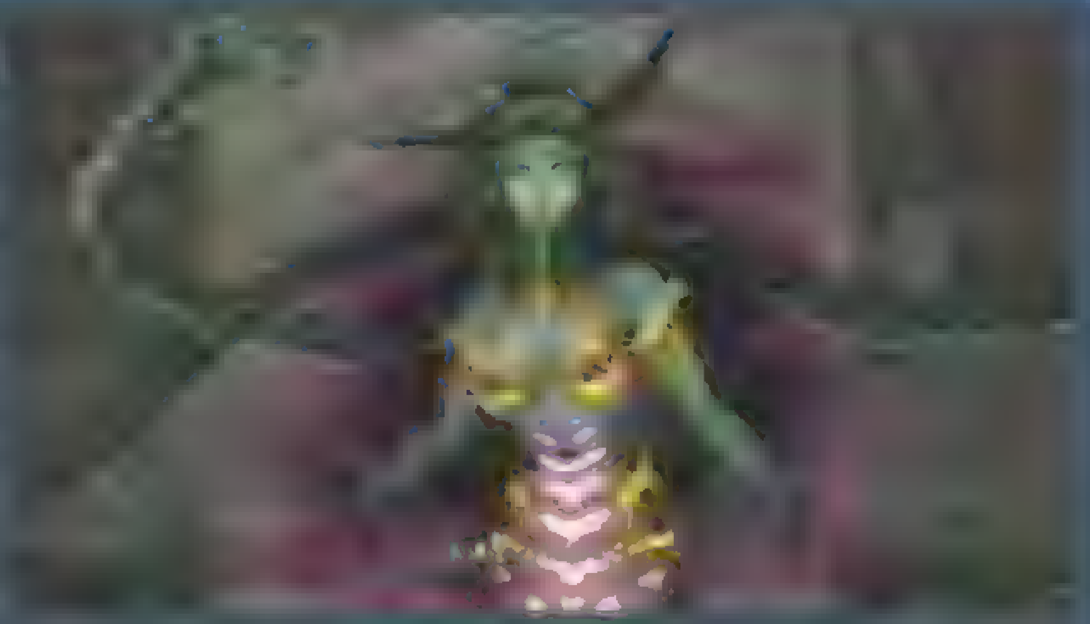
史雷等人在教会神殿里与枢机卿变身而成的凭魔**メデューサ**对决，虽然使用德泽尔的力量让**メデューサ**的石化能力无效化了，但是坚信着自己扭曲的正义的枢机卿依然散发着无尽的污垢，这样的她已经无法被导师的力量所净化，那么剩下的手段就只有……

史雷沉重地举起刀，就在这时，罗泽制止了他，而她的小刀已经插入了枢机卿的胸口。罗泽说，史雷的工作是让人活下来，她的工作是杀死人。看着罗泽的笑脸，史雷对自己的无力感到十分地懊悔。但是枢机卿的领域消失，**ペンドラゴ**也得以从常年大雨之中解放，大家都尽了全力，这是不争的事实。

圣なる皇都ペンドラゴ

进入后前往骑士团塔，之后去到教会神殿。

ペンドラゴ教会神殿



进入神殿最开始的房间可以拿到瞳石和红色石板，调查有着红色纹章的门，使用石板把门打开，往西南方向走，使用红色石板开门，进入下一个区域。

在最西边的中央区域拿到黄色石板，这时可以打开有着黄色纹章的门了。在东部的区域可以拿到蓝色石板。返回上一个区域，从最西边的门进入之后可以拿到绿色石板，前往正中央的有存档点的门前就可以进门了。

BOSS メデューサ

弱点风属性，耐性地火。推荐术技是史雷的特技水零刺和旋狼牙，配合德泽尔和罗泽的攻击可以轻松把BOSS卡死。如果连击不小心中断的话后期要小心BOSS的石化，这个是无法解除的，当BOSS开眼时立刻使用风神依。

圣なる皇都ペンドラゴ

前往北部市街的广场上方触发剧情。这时候和罗泽对话的话可以发现有些支线可以做。

回到宿屋，和角落里头上有“！”的NPC对话之后休息，出门前往城教区域北部打倒BOSS之后ペンドラゴ的加护恢复。

在城教区域北部舞台触发剧情然后走出广场。

在东部市街的北边触发剧情，前往ガフェリス遗迹最深处寻找瞳石，铁栏杆可以用瞬转之迅穿过去，部分墙壁上有按钮，需要玩家使用对应属性颜色的地图行动才能打开机关。

前往ペンドラゴ教会神殿触发剧情，前往ガフェリス遗迹入口处和卫兵对话，然后需要前往キャメロット大陆桥，但是目前那里没法前进，所以进度在这里暂时告一段落。

在喷水池旁边和エギーユ对

话，前往ゴドジン触发剧情，和宿屋旁边的小孩子对话，经由パイロブクリフ崖道前往イデル钟洞，位置就在ゴドジン附近。在最深处给罗泽装上援助技能"忍び足"后才能接近中央的目标，战斗后调查瞳石，返回ゴドジン触发剧情，ゴドジン恢复加护。

前往ラストンベル的南部触发剧情对话，这个支线只是纯对话的而已。去圣堂附近与头上有紫色☆的NPC对话，前往ヴァーグラン森林的ティンタジエル遗迹群入口附近触发战斗，调查床铺拿到瞳石。

所有的支线做完后从ヴァーグラン森林穿过ラモラック洞穴来到位于ハイランド王国的ポーリス遗迹，如果之前有在マーリンド打听情报的话可以在西北部回收一颗瞳石。

剧情梗概

史雷等人与艾莉夏再会之后获得了水之试炼神殿的情报，同时也得知她所尊敬的导师**マルトラン**也在向着遗迹进发。史雷等人来到了试炼神殿，净化了凭魔**アシュラ**，但是**マルトラン**突然出现，夺走了**アシュラ**的剑之后离开了。原来**マルトラン**的真正身份是凭魔，作为灾祸的显主的得意手下，她在国内挑起战争，而艾莉夏正是为她这个目的所利用的棋子。如果这件事让艾莉夏知道的话……比试练要困难得多的苦恼在史雷的脑海里徘徊。

フォルクエン丘陵

在桥上和过桥后分别触发一次剧情。

这时候可以在ハイランド境内使用存档点行动了，这里有几个支线可以做。

前往イズチ找ジイジ对话，全员散开后去遗迹附近靠近米库里欧触发剧情，回到イズチ之后离开入口一段距离，等地图上出现提示之后再返回去和莱拉对话。

前往レディレイク的贵族街入口处触发剧情，返回中央区找到罗泽等人，跟着小孩子回到贵族街，然后一路跟着小孩子回到中央区，在圣堂的侧门触发剧情，这时可以选择是否通报，结果都差不多，不过剧情演出会有些变化。圣堂祭坛上有瞳石。离开一段时间之后去外缘水道区触发剧情。

前往贵族街找艾莉夏住宅屋子外的女仆对话，回到入口和旁边的商人对话，前往マーリンド的美术馆前和情报屋对话，需要去绿青林マロリ－讨伐孔雀获得"孔雀の羽"，绿青林マロリ－从凯旋草海北部进入，在东部的存档点后可以找到孔雀。将东西交给情报屋之后前往ヴィヴィア水道遗迹，剧情后地上会出现瞳石。回到贵族街找艾莉夏。

水の试练神殿ルーフェイ

经由レイクピロ－高地前往水の试练神殿ル－フェイ，这里需要用灵雾之衣来避过墙壁眼睛的视线。规律是地板，眼睛的判断范围是正前方的一行地板，只要别踩出界就不会有问题。

先往右边走，在楼梯下调查宝箱可以看到日记，开头是"コモン历二十二年～"。上到2楼直接从下方的走廊进入走道，在尽头可以看到用来传送的传送点，碰一下传送点让污垢进化之后就可以使用了。从走道进入之后，在左边房间的宝箱里可以找到日记，开头是"コモン历二十五年～"，上3楼后在右下的房间可以找到日记，开头是"コモン历二十八年～"，从对面的门进入中央空洞。上到4楼，在北边的房间可以找到笔记，开头是"コモン历三十一年～"，来到右下的房间进入中央空洞。来到3楼，在第一个房间的右上角宝箱里找到笔记，开头是"コモン历四十二年～"，到中间的房间走到高台上调查地板上的眼睛图案传送到4楼，下楼梯前开启灵雾之衣。

经过存档点之后来带最深处触发BOSS战。

BOSS アシュラ

弱点地属性，耐性火风。罗泽的特技大多都附带地属性，打起来难度不大，但是要小心后期BOSS的周身攻击，战斗时让艾多娜出战的话基本就没什么问题了。

返回出口触发剧情，解锁水神依的秘奥义。这时有一个支线，回レディレイク找艾莉夏，然后出门和マルトラン对话。

剧情梗概

史雷等人来到地之试炼神殿，他们这次的目标是有着与外表不相符的胆小凭魔**ミノタウロス**，在经过反反复复的捉迷藏之后，总算是将它成功净化，原来**ミノタウロス**的真正身份是被虐待的孩子们的灵魂，无论是污垢还是凭魔，都有着诞生的缘由。每经历过一个试练，史雷就越是了解到在人世间蔓延着的污垢本质。

アイフリードの狩り场

从パルパレイ牧耕地的西南方向前进进入アイフリードの狩り场。往北方走来到地の试练神殿モルゴース。

地の试练神殿モルゴース

从左边的门前进，遇到ミノタウロス。

迷宫攻略的关键就是要从下一层将石柱打碎，这时候上一层的石柱就会落下来，原本无法走的路或者无法拿到的宝箱都可以走或者可以拿了。

分别在中央左边和右边的房间可以遇到ミノタウロス，需要使用灵雾之衣来靠近它才行。

BOSS ミノタウロス

弱点风，耐性水和火。难度较之前两个试练来说并不大，操作德泽尔用风天响术或者操作史雷都是个不错的选择。

从地图右下的房间进入地下打碎石柱，回到之前的房间，这时上方的走廊通道可以通行。来到中央北部的房间，分别从右上和左上的楼梯下去打破石柱就可以打开中间的门。进入最深处触发剧情，解锁地神依的秘奥义。

剧情梗概

史雷等人来到了被称为投身之塔的风之试炼神殿，他们在那里遇到了与凭魔**デュラハン**战斗的扎比达。面对着阻止他杀死凭魔的史雷等人，扎比达依然笑得一脸开心，直到现在他都是个让人读不懂的家伙。

在塔的最顶层史雷等人看到名为**セイア**的女性为了从罪恶中解脱而企图跳下去，不过在史雷和德泽尔的配合下将她救了下来，同时也净化了凭魔**デュラハン**。一直以来执着于复仇的德泽尔不知从什么开始也与同伴们开始有了羁绊。

拿到了风之秘力之后，史雷集齐了四个属性的秘力，为了与**ヘルダルフ**对决，他们开始向战场进发。

ウェストロンホルドの裂け谷

从バルバレイ牧耕地南方进入ウェストロンホルドの裂け谷，往南方走进入ギネヴィア。

风の试练神殿ギネヴィア

往前走之前最好调整一下队伍，之后会有一次BOSS战。

BOSS ザビーダ

弱点无，耐性风和地，开始时的默认队友天族是德泽尔和艾多娜，赶紧换成另外两人。扎比达战比较棘手，因为他的咏唱很快，抓住连击时机非常重要，一旦成功开始连击了就一直使用BG连下去，同时也要注意HP的回复。

靠近落下来的人触发剧情，进入塔里。

这个迷宫的攻略关键就是利用瞬转之迅来进行移动和开机关，机关的位置在地图上就能确认，路尽头的小黑点基本上都是机关。

第一层很简单，在中间移动到对面之后调查右边的魔法阵上楼。

第二层也是一路移动到右上即可。

第三层的出口在左下。

第四层需要到左边使用瞬转之迅启动机关。

第五层需要在左边启动两个机关。

第六层的出口在北边。

第七层的出口在左下。

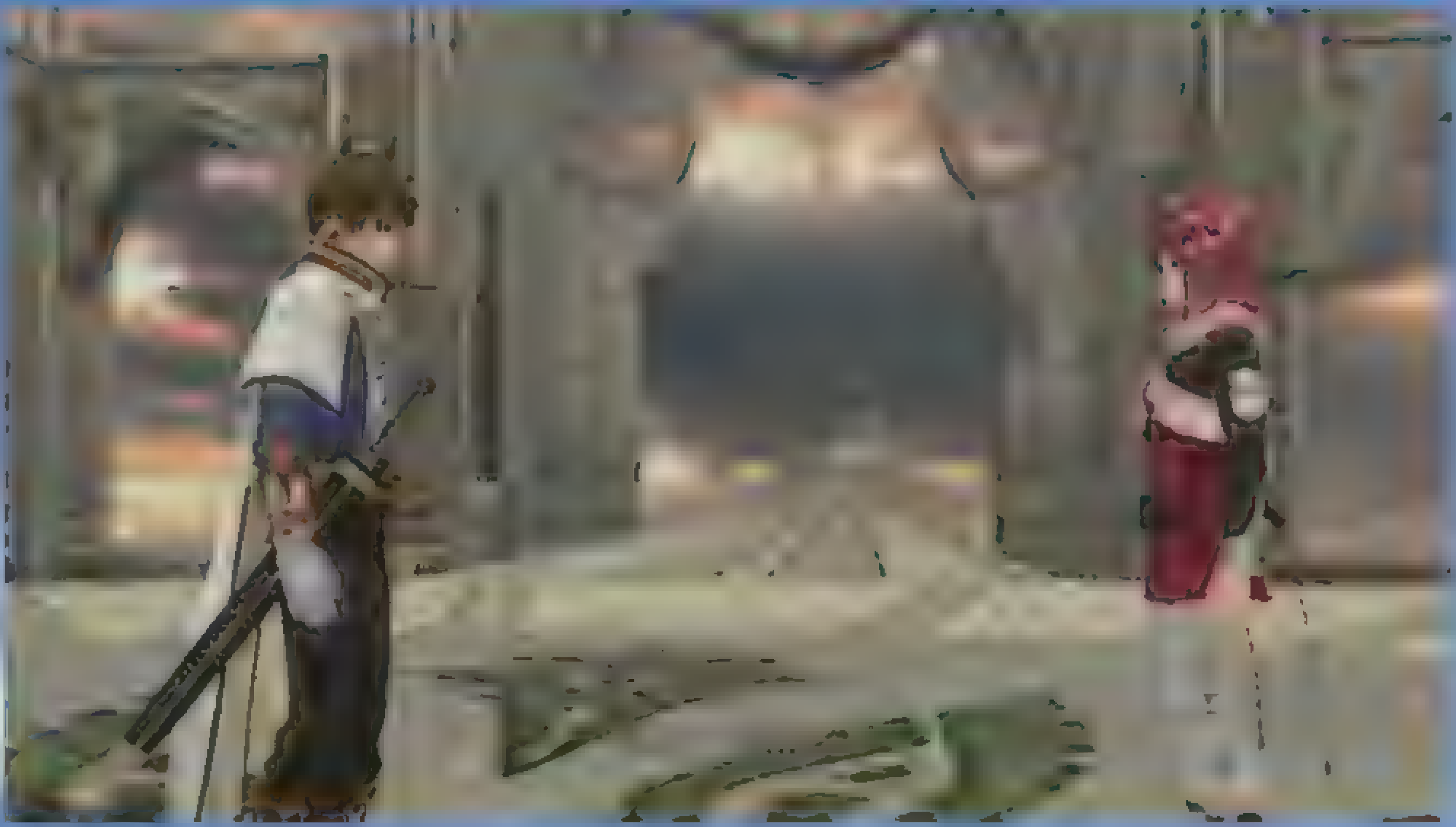
第八层的入口的门如果是封上的话就回到第七层把距离出口最近的开关启动。启动右边的机关，从左下的出口进入第九层。

第九层右下的机关启动之后返回第八层，从距离第七层出口最近的入口进入。即可。

沿路爬楼梯上到顶层，剧情后是BOSS战。

BOSS デュラハン

弱点无和火，耐性水和地。有两个弱点属性的家伙基本上没什么威胁，但是它会不断召唤杂兵，只要把BOSS解决就行了，所以一开始就集中火力对付BOSS。



返回去触发剧情后解锁风神依的秘奥义。

这时候可以经由バルバレイ牧耕地进入キャメロット大陆桥，有几个支线可以做，从大陆桥的中继点往北走，进入ザフゴット原野，在塔の街ローグリン北边可以找到龟人购买地图。

之前寻找メーヴィン的任务现在可以继续，和存档点附近的商人对话得知メーヴィン去了ウェストロンホルドの裂け谷的ガンガレン遗迹入口可以找到メーヴィン。

和存档点附近头上有紫色☆的NPC对话获得瞳石的情报，前往ザフゴット原野东部上方的废村，与蛇头女妖凭魔战斗，打法和之前主线里遇到的美杜莎差不多，一旦被石化就和德泽尔进行神依。

在ローグリン南部和天族对话触发剧情，前往トリスイゾル洞，在东北部最深处打倒虫子凭魔。

在ローグリン右上角触发剧情，来到ザフゴット原野往东部走，在东部的巨大山岩右边可以看到一个象形的凭魔，ローグリン周边恢复加护，在ローグリン和头上有“！”的NPC对话之后在存档点触发小对话。

这时还可以触发Bad End，直接前往アイフリードの狩り场和ヘルダルフ进行战斗，这时候因为史雷已经通过了四个试练所以在凭魔的领域里也能召唤出天族，移动速度也恢复了正常。如果难度太高的话建议直接将难度调低再和ヘルダルフ开战，胜利后可以观看Bad End结局动画。

剧情梗概

在战场前，风之骨接到了与**ローランス**皇室相关的依赖，为了慎重起见，罗泽决定潜入王宫探求真相，德泽尔也由于能够与皇室近距离接触而提起了干劲。

扎比达在众人抵达**ペンドラゴ**之前再次出面阻挠，但是战后他将能够操纵力量的道具**ジークフリート**交给了史雷。

毫无理由地背叛了风之骨的凭魔**ルナール**和操纵幻觉的神秘人向史雷等人袭来。操纵着幻觉的天族**サイモン**正是德泽尔的仇敌。**サイモン**说出了当年的真相，当年让风之佣兵团陷入覆灭的，其实是因为德泽尔的加护让他们陷入不幸，因为德泽尔是“瘟神”。被德泽尔自己封印起来的记忆在他的脑内复苏，他想起让朋友死亡、让罗泽陷入不幸的根源正是自己，就在他陷入动摇的时候，凭魔**フューズドフェイス**让他和罗泽受到了致命伤，罗泽被凭魔吞噬，再这么下去，拥有着导师级别力量的罗泽就会变成凭魔，而这正是**サイモン**的计划。

濒死的德泽尔让史雷用**ジークフリート**将自己射入凭魔之中，

让他从内部切断凭魔与罗泽的联系。德泽尔的话语包含着他对罗泽的关心和对史雷的信赖，为了回应他的这份信赖，史雷使用ジークフリート将他射入フューズドフェイス之中。

在精神世界里，德泽尔向罗泽吐露了真相，同时也因自己曾经利用她而道歉。而罗泽一如既往地开朗笑着说，自己并没有不幸，反而感谢德泽尔。被罗泽的话所救赎的德泽尔让罗泽替他转达对同伴们的心意和感谢之后，静静地消失了……

德泽尔死了，在史雷等人为他哀悼的时候，扎比达出现了，他向史雷等人说了自己必须向五大神之首**マオテラス**做一个了断的理由，那就是他推测**ヘルダルフ**和**マオテラス**是一伙的。一行人还无法彻底信任他的这个理由，就在这时罗泽用德泽尔的遗言呵斥了止步不前的众人，让众人醒悟过来，决定继续前行，同时也迎来了新同伴扎比达与他一直戴着的来自沉默寡言却又热血的风之天族的帽子。

战后德泽尔离队，在各处和同伴们对话。第二天扎比达入队，继承德泽尔的所有数据。再次经由ヴァーグラン森林前往グレイブガント盆地。

グレイブガント盆地～パルバレイ牧耕地

经由ヴァーグラン森林进入グレイブガント盆地遇到安兄妹，经由パルバレイ牧耕地前往ペンドラゴ触发剧情，开始BOSS战。

BOSS ザビーダ

弱点无，耐性风和地，使用米库里欧的水神依采用远距离打法会比较轻松，操作模式建议调成マニュアル。

圣なる皇都ペンドラゴ

进入宿屋休息到晚上，往皇都入口方向走去触发BOSS战。

BOSS ルナール

没有弱点和耐性，难度不大。第二战要对上一堆路纳尔，不过HP都没有第一战的这么高。

前往城教区域的教会神殿前触发连续。

BOSS フューズドフェイス

没有弱点和耐性，只要别站在它正对面就行了，绕到侧边可以随便打，HP下降到四分之一以下后触发剧情。

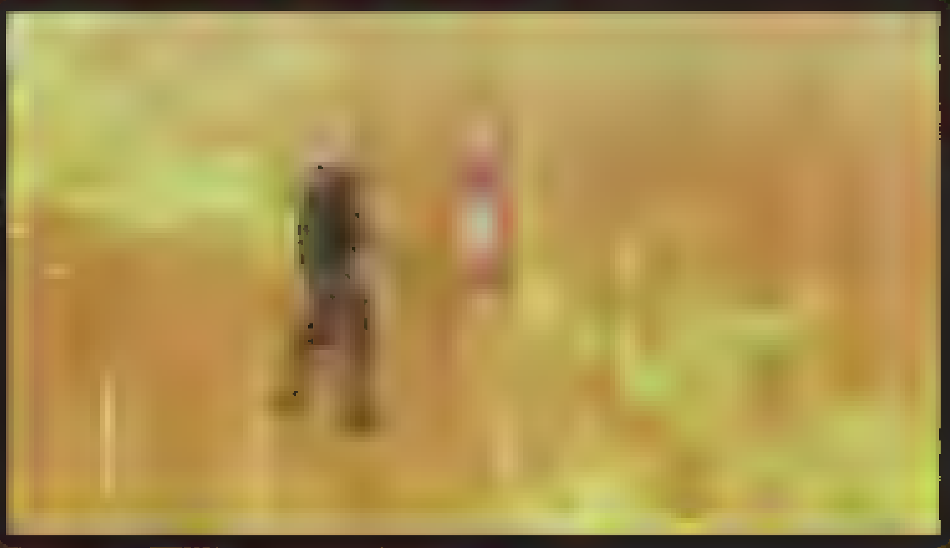
BOSS ？？？ ×4

没有弱点和耐性，HP不高，打倒几个之后继续剧情。

BOSS フューズドフェイス

别攻击，等待对话结束后继续剧情。

第二战时使用神依，然后解除神依。



剧情梗概

史雷等人终于找到了灾祸的显主**ヘルダルフ**，成长之后的众人虽然能够与**ヘルダルフ**一战，但是它的脸上依然露着游刃有余的笑容。**ヘルダルフ**的目的正是要让史雷染上污垢的黑暗。

虽然能够抵抗污垢的侵蚀，但是面对着不自然的**ヘルダルフ**，史雷从他身上感受到了远远凌驾于污垢之上的灾厄意志，他决定避开像这样在它的掌心里做了断的情形。同时，众人也从确信了**ヘルダルフ**和**マオテラス**有着某种联系。为了让史雷得出自己的"答案"，众人决定去找追逐着**マオテラス**传承的**メーヴィン**。

グレイブガント盆地

进入盆地后往右边走触发剧情后前往アイフリードの狩り场。

アイフリードの狩り场

在靠近地の试练神殿モルゴース的地方触发BOSS战。

BOSS ヘルダルフ

耐性无属性，弱点地属性，HP削减到一定程度后继续剧情（LV88现在也干不掉就是了）。

战后前往塔の街ローグリン，如果之前去过塔の街ローグリン买了地图的话，在キャメロット大陆桥的中继点可以找到龟人触发剧情，提及猫人村（ねこにんの里）。

剧情梗概

史雷等人在**ローグリン**与**メーヴィン**再遇，得知他的真正身份是传承历史的"刻遗的说书人"，史雷等人遵从**メーヴィン**的吩咐在各地收集到了记载着**ヘルダルフ**过去的瞳石"大地的记忆"。在这些记忆里，史雷等人得知**ヘルダルフ**受到了不死的诅咒，这份孤独和绝望正是他渴望将世界陷入灾厄之中的原动力。

面对着世界崩坏的危机，**メーヴィン**也不惜打破说书人的禁忌，决心让史雷等人知晓灾厄的开端和**ヘルダルフ**受到诅咒的原因。**メーヴィン**所拥有的最后一个大地的记忆开始发光，强光之

后史雷等人来到了过去时空的起始之村**カムラン**。

曾是莱拉搭档的先代导师**ミケル**在过去对永无止境的污垢和导师的使命感到疲惫，他为了不让**マオテラス**受到污垢的感染，暗中将它转移到位于边境的神殿中，并在神殿附近开拓了**カムラン**。但是**ミケル**这个小小的希望也随着充满了野心的**ロ－ランス**将军**ヘルダルフ**到来而破灭，**マオテラス**也变成了凭魔。陷入绝望的**ミケル**将妹妹**ミュ－ズ**的儿子祭献出来，对**ヘルダルフ**下大了永远孤独的不死诅咒。让最强的灾祸的显主**ヘルダルフ**诞生的，正是来自先代导师的憎恶。

但是记录还没有完结。**ジイジ**等人感受到强大污垢而来到**カムラン**，在这里他捡到了幸存下来的一个人类婴儿，同时**ミュ－ズ**将被祭献之后转生成为天族的孩子交给**ジイジ**，她使用誓约的力量张开结界，将**マオテラス**连同**カムラン**一起封印起来。两个孩子在**ジイジ**的身边得以平安长大成人——这就是史雷和米库里欧的出生之谜。导师、灾祸的显主、灾厄的时代、**マオテラス**……所有的缘分都与他们紧密相连。

在得知了一切真相之后史雷得出的答案是"拯救**ヘルダルフ**"，问题是他自身是否真的相信自己所得出的这个答案，对**ヘルダルフ**的拯救意味着让他永远的孤独终结，这必须要切断他和**マオテラス**的联系，就像之前德泽尔之前那样，将同伴们的生命注入**ジ－クフリ－ト**。为了让史雷证明自己的决心，**メ－ヴィン**向他举起了武器，史雷等人向他展现了彼此之间的羁绊和信念，最终**メ－ヴィン**力尽倒下，一脸满足地闭上了眼。

塔の街ローグリン

在门口触发剧情，之后要开始收集瞳石和做支线。在位于プリズナ－バック湿原的アルトウス遗迹地下3楼有金钥匙，拿到之后就可以打开各处的金色宝箱了。

与ロ－グリン的NPC对话获得圣女的情报，前往プリズナ－バック湿原（位于ザフゴット原野西南部）的西南方，和蛇头女妖BOSS战斗。需要注意的是这次因为没有了德泽尔，所以女妖的石化攻击对风神依也依然是有效的，一旦被石化，唯一的解决方法就是等人类角色HP为0之后与未被石化的天族进行神依或者直接使用ライフボトル。战后前往ペンドラゴの教会神殿调查书柜，需要前往グレイブガント盆地，不过目前流程里无法前往，所以暂时押后。

与ロ－グリン存档点附近的エギ－ユ对话，需要经由プリズナ－バック湿原前往リヒトワ－グ灰枯林，在东部的存档点左边干掉敌人，建议操作米库里欧或者使用水神依，主要以术攻为主，结束后地上可以捡取瞳石，走出リヒトワ－グ灰枯林后触发剧情。

在ペンドラゴ宿屋门口与NPC对话，前往ウェストロンホルドの裂け谷，从东北部的入口前进就能够找到NPC，从西南方上坡前进可以发现目标的敌人，打倒后地上出现瞳石。

在ペンドラゴ的骑士团塔前触发剧情，在东部市街入口附近和NPC对话，去宿屋休息到晚上，前往教会神殿，剧情后地上出现瞳石。

收集完瞳石后回去找メ－ヴィン，进入塔内调查石碑。不断前进触发剧情，回到塔内后出门触发战斗。

BOSS メ-ヴィン

无耐性和弱点，建议使用水神依采取远距离攻击战术，同时要注意让另一个天族时刻注意回复，メ－ヴィン使用秘奥义的频率很高，一招下来直接战斗不能。

第二战的时候使用神依，然后解除神依即可结束战斗。

前往キャメロット大陆桥的中继点，然后从ヴァ－グラン森林前往グレイブガント盆地，返回ヴァ－グラン森林触发剧情，罗泽离队。接下来有三个主线任务，完成顺序可以按照各位自己的想法来进行。

剧情梗概

史雷等人下定了决心，但是这时候**ハイランド**王国和**ロ－ランス**帝国将会在**グレイブガント**盆地进行最大规模的武装冲突，这也是**ヘルダルフ**的企图，史雷等人必须想办法阻止战争。可就在这时罗泽接到安・多鲁梅的情报，风之骨的成员受到**ルナ－ル**的暗算而被**ロ－ランス**逮捕。

风之骨的成员即将在**ペンドラゴ**处刑，受到罗泽挑衅的**ルナ－ル**为了将她引出来而出现在了刑场上，并向愤怒的罗泽发起了进攻。史雷等人正好赶到，罗泽将风之骨的成员们顺利救了下来。但是**ルナ－ル**的污垢太过扭曲，和枢机卿一样无法净化，罗泽的话也无法传入他的心理，**ルナ－ル**直到最后都辱骂着风之骨的"扮家家酒"，与火焰一起在空气中消失了。

圣なる皇都ペンドラゴ

经由パルバレイ牧耕地前往ペンドラゴ，在入口附近触发剧情，在宿屋休息到晚上，在东南方触发战斗。

BOSS リザ-ドウォ-リア

弱点无，耐性地和风，让队友集中精力回复，史雷一个人在前线打效率比较快。

前往城教区域的广场前触发战斗。

BOSS ルナ-ル

弱点无，耐性地水风。路纳尔的物理攻击用突进可以进行回避，HP削减到一定程度后罗泽回归。第二阶段时他会使用秘奥义和风属性中级术，建议用火神依来对付。

剧情梗概

ハイランド军的指挥官正是ヘルダルフ的手下マルトラン，为了停止两军开战，他们必须去找被认命为传令使的艾莉夏，而这也意味着要将マルトラン的真实身份告诉她。艾莉夏尽管陷入了动摇，也还是决定再次成为史雷的从士，向マルトラン询问真相。从マルトラン的口中说出了许多无情的话语，在最后她用艾莉夏的枪自杀了，但是……“骑士应该为该守护之物而强大，应该为民众而温柔”，支撑着几乎想要放弃一切的艾莉夏的，也正式マルトラン教育她的这番话。

グレイブガント盆地～ボールス遗迹

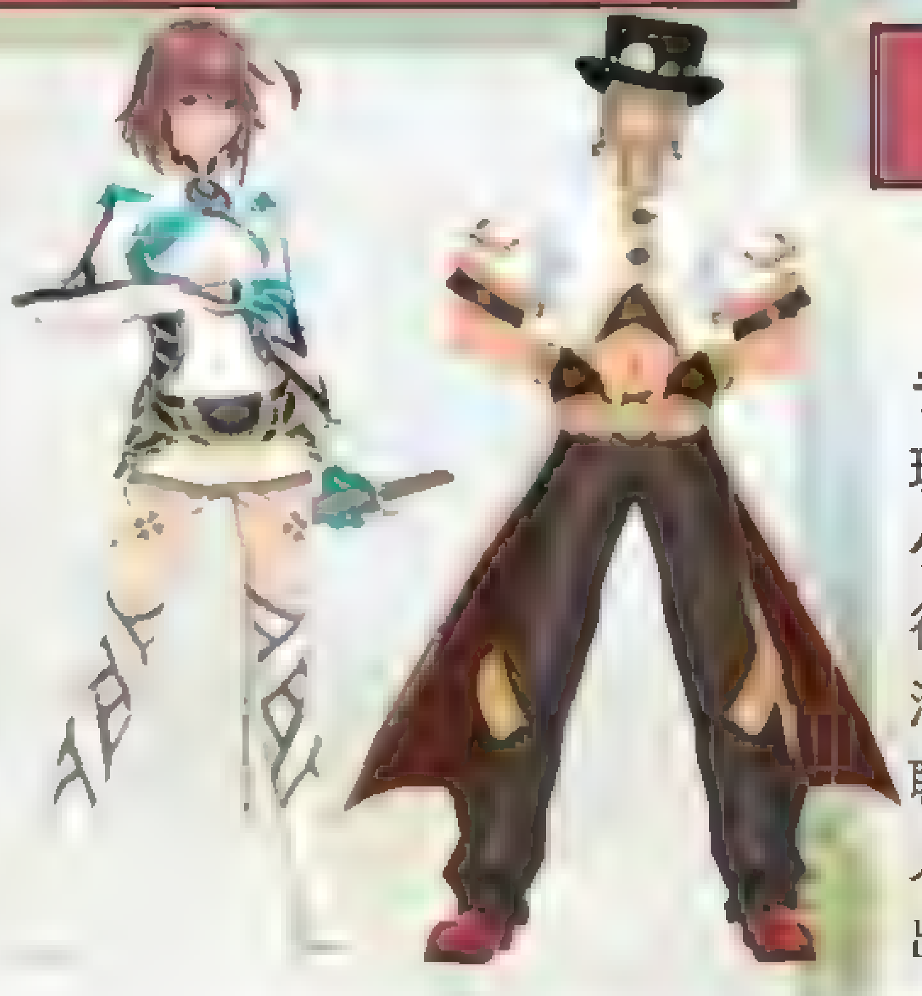
经由フォルクエン丘陵前往グレイブガント盆地，和マルトラン对话，离开盆地，前往レディレイク，在贵族街艾莉夏的屋子前触发战斗，艾莉夏归队，去与艾莉夏对话，出战前最好去商店买够ライフボトル。经由レイクピロ－高地来到フォルクエン丘陵与グレイブガント盆地的交界处，然后前往ボ－ルス遗迹东南部触发战斗。

BOSS マルトラン

弱点无，耐性无属性和地水，由于艾莉夏无法使用神依，所以本战会非常吃力，推荐参战天族时莱拉和扎比达。マルトラン的战斗风格和艾莉夏类似，动作比她要灵活许多，很难打出硬直，等回复安定下来后建议使用火神依采用术攻的形式，让艾莉夏在前线战斗。

战斗往外走找艾莉夏，艾莉夏离队。

剧情梗概



在ラストンベル里，セルゲイ主张着回避战争，但是却受到了渴望在战争中为亲友复仇的居民们的反弹，受到了他们的辱骂。セルゲイ忍受着屈辱，坚持说服着他们。史雷等人得知居民们受到サイモン的幻术影响之后开始追逐サイモン，最后终于成功阻止了サイモン的企图。另一方面，由于セルゲイ挺身救下了城里的少年，让居民们也稍微开始冷静下来。忍受着自身软弱的セルゲイ的身影也许能够称之为一种希望吧。

职人の街ラストンベル～ヴァ－グラン森林

在ラストンベル圣堂前与セルゲイ对话，和他一起前往ヴァ－グラン森林，和セルゲイ对话之后一路追着サイモン，在尽头触发 BOSS 战。

BOSS セルゲイ

没有弱点和耐性，同时会有 3 个杂兵出现，优先解决会使用远距离攻击的杂兵，杂兵弱点是火，推荐使用火神依迅速解决，最后剩下一个セルゲイ就没什么威胁了。

战后去找セルゲイ，回去之后罗泽归队。

剧情梗概

尽管史雷等人为了阻止开战而东奔西跑，但是现实是残酷的，两军的冲突已经开始了。而且在战场上还有一个被ヘルダルフ捉住的高位天族，他由于在战场里诞生出的膨大污垢而变成了实体化的龙ティアマット。

龙的咆哮撼动大地，士兵们在龙面前完全没有反抗的能力，龙无视敌我双方将战场的生灵一网打尽。悲鸣、恐惧和绝望支配着战场，唯一站在龙面前的只有史雷等人，不管在谁看来，这都是一场无谋的战斗。

但是史雷和罗泽展示出来的无垢的意志，让残存下来的士兵们再次燃起了斗志，两军的士兵齐心协力援助着史雷等人，他们的勇气也给史雷等人带来了希望。但是实体化的龙哪怕是导师也无法净化，面对着已经力尽的龙，史雷举起了剑，罗泽感受到了史雷的决心，她别无二话，但是像是为了与他共同承担这份罪一般，她一起握住了史雷的剑。受到了两人合力一击的龙最终消失在天空之中，“人类”取得了胜利。

グレイブガンド盆地

经由ヴァ－グラン森林前往グレイブガント盆地，进入之后触发剧情，从北边绕到中央触发战斗。

BOSS ティアマット

弱点无属性，耐性火地水。第一阶段的威胁不大，它的魔法范围仅限于正前方，如果无法打断的话就绕到它身后去即可。HP 削减到一定程度后进入第二阶段，第二阶段 BOSS 的 HP 回满，尽量别让他靠近后卫的回复役，主要使用奥义来进行攻击。

剧情梗概

由于龙的出现和击退让ハイランド和ロ－ランス之间开始出现了和平的契机，艾莉夏和セルゲイ作为两国之间的代表开始进行停战的交涉。史雷看到了没有污垢的ラストンベル，聚在一起聊天的士兵们，为和平而欢呼的人民。史雷拒绝了艾莉夏向他提出的成为两国之间沟通桥梁的请求，因为史雷的道路已经指向了别处。

这一夜是将众人在人类世界的最后留恋。罗泽和莱拉，扎比达和艾多娜，以及史雷和米库里欧，每个人得出的“答案”都用自己的方式传达给对方。

史雷想到了在让与マオテラス与ヘルダルフ之间的联系切断

之后，让**マオテラス**寄宿在自己身上，让自己切断五感进入长眠。这样的话史雷的灵应力就能够经由**マオテラス**传播到整个大陆之中，到时候人们哪怕是到不了导师的这种程度，哪怕只是从士程度的话也能够感知到天族的存在，如此反复的话污垢就能够从根本上解决。这是以希望作为赌注的赌博，史雷相信着人们的可能性。

但是史雷的梦想要怎么办？

面对米库里欧的这个问题，史雷回答说："只要我记得，这个梦想就不会结束。"

史雷还是大家熟悉的那个史雷，既然如此大家也只要笑着协助他的这份决心就好了，因为大家的"答案"都是与导师史雷的道路紧密相连着的。

ヴァ-グラン森林～職人の街ラストンベル

战后自动来到ヴァ－グラン森林，前往ティンタジェル遺迹群，剧情后前往ラストンベル，前往圣堂然后往西边走。

出门后有新支线和后续支线可以做。

之前在ヴァ－グラン森林触发过孩子们的剧情之后前往フォルクエン丘陵偏マ－リンド的桥边和ロッシュ对话触发剧情，前往マ－リンド，和中央位置头上有"！"的NPC对话后前往ダノムニア美术馆触发战斗。前往ヴァ－グラン森林的ティンタジエル遗迹群入口处触发剧情。

如果买齐了龟人的地图并在キャメロット大陆桥触发了龟人的剧情之后，和各地的加护天族对话，前往レディレイク贵族街艾莉夏的屋子附近触发猫人（ねこにん）的剧情，不过目前还没法去ねこにんの里。

如果现在等级够的话，前往灵峰レイフォルク中腹触发剧情，艾多娜和扎比达离队，上到顶端触发剧情，艾多娜和扎比达归队，进入 BOSS 战。

BOSS アイゼン

弱点无，耐性无属性和火地。对手是八天龙之一，皮糙肉厚的程度是最终 BOSS 没法比的，建议用水神依采取远距离魔法战，让另一个队友在前线战斗，多注意 BG 的剩余量和天族成员的回复情况就没多大问题了。

战后去宿屋睡一觉之后返回山顶调查アイゼン的墓碑，艾多娜获得第二秘奥义。

之前做了美杜莎姐妹的支线的话现在可以前往グレイブガント盆地的ロ－ランス侧，前进一段路触发剧情，进入北部的废村触发战斗，对手是两个美杜莎种，要时刻注意她们的石化攻击，一个耐性地水，一个耐性火水风，建议优先干掉耐性和 HP 较少的ステンノー。

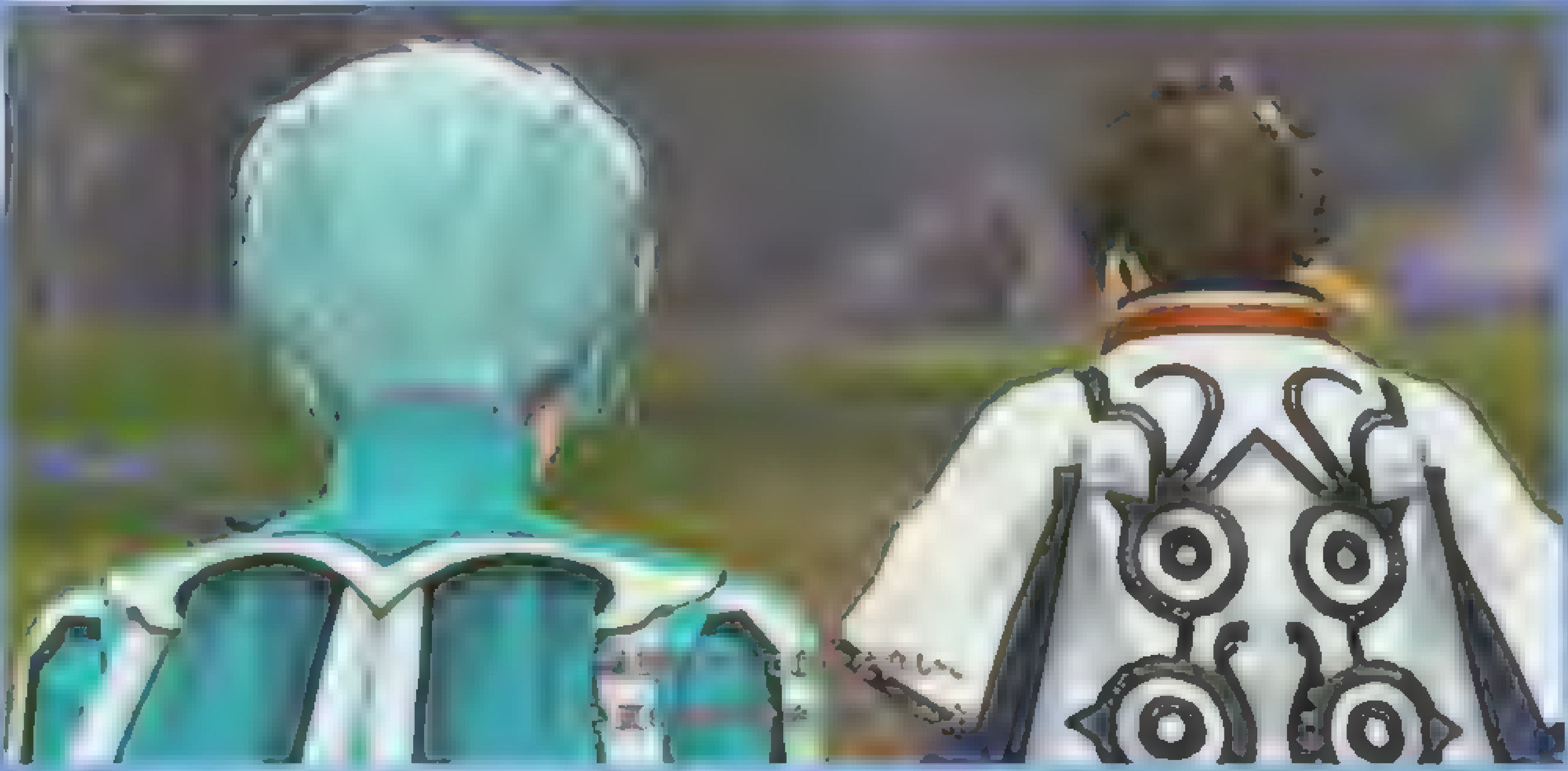
剧情梗概

与**マオテラス**合为一起的**ヘルダルフ**现在应该在**カムラン**，在之前看到的大地的记忆里，**カムラン**和**イズチ**应该是有所联系的，史雷等人即将回到久违的故乡。

但是不知什么人打破了**ジイジ**的领域，在**イズチ**各处都出现了**ハイランド**的部队，反对停战的**バルトロ**采取了和过去的**ヘルダルフ**一样的行动。史雷等人在**イズチ**里找不到**ジイジ**的身影，**サイモン**出现在众人面前，对史雷进行挑拨。

アロダイトの森～天族の杜イズチ

经由レイクピロ－高地和アロダイトの森前往イズチ触发战斗。



BOSS ケルベロス

弱点无属性，耐性地水火。它的两个头能使用火和水属性的攻击，用左右侧移可以躲开，濒死时还会回复 HP，所以当它的 HP 下降到一定程度之后建议用秘奥义来给它最后一击，别让它有喘息的机会。

进入イズチ触发剧情，然后分别前往史雷的家和ジイジ的家，最后回到史雷的家前面触发剧情，前往マビノギオ山岳遗迹。

剧情梗概

这膨大的污垢究竟是从某个地方涌出来的，过去**ミュ－ズ**设下的结界似乎被打破了。史雷和米库里欧一边担心着**ジイジ**的安危一边进入**マビノギオ**山岳遗迹最深处的封印之间，在那里他们遇到了濒死的**ミュ－ズ**，她想要尽全力将从**カムラン**涌出来的污垢抑制住，**ミュ－ズ**相信着过去托付给**ジイジ**的孩子们一定能够将希望引领向未来，她燃烧了自己的生命，将污垢成功封住了。米库里欧到最后都没有告诉她自己的身份，只是默默地收到了母亲的心愿，与她做最后的告别。

继续前进之后众人遇到了**サイモン**的幻觉，她为了让史雷陷入污垢之中而拼命地用着幻术，但是史雷看透了她的这份软弱。**サイモン**和德泽尔一样，是会让加护者陷入不幸的天族。她由于太过痛苦而自我否定，面对着被黑暗所侵染的**サイモン**，史雷说他一定能找到让任何人都幸福的方法。**サイモン**喃喃说着这是诡辩，她像是脱力一般，趴在地上发出如同孩子般的呜咽声。

マビノギオ山岳遗迹

进入遗迹后来到之前遇到艾莉夏的巨像前，从两边的楼梯来到深部，剧情之后继续前进进入幻境之中，朝着有敌人以及柱子比较多的方向前进，在最深处触发 BOSS 战。

BOSS スレイ、ロゼ

史雷耐性火，罗泽耐性地，两者都没有弱点属性。建议优先解决HP较低的罗泽，两者的HP都不多所以相对来说还是比较好解决的，尽量注意一下同伴的HP回复就没问题了。

战后自动回到マビノギオ山岳遗迹，继续前进后再次进入幻术空间，来带最深处触发BOSS战。

BOSS スレイ、ロゼ

史雷耐性水，罗泽耐性风，两者没有弱点属性，这次HP较低的是史雷，从他开始优先解决。

继续前进启动传送点，进入房间里开始战斗

BOSS サイモン

没有弱点属性和耐性，由于她没有耐性所以属性技可以随便用，比较安全的打法是使用火神依在远处使用上级天响术，让另一人在前方牵制。不过要小心她的秘奥义。

进行前进进入始まりの村カムラン。

剧情梗概

众人首次踏入现实中的**カムラン**，这里正是灾厄的起始之地，也是史雷和米库里欧的诞生之所。远处能够俯瞰村子的古老神殿，灾祸的显主**ヘルダルフ**、**マオテラス**和**ジイジ**都在那里等着众人。

史雷怀抱着在这场旅途中得出的“答案”，与同伴们一起向神殿进发，旅途的终点和世界的未来，都隐藏在这污垢的尽头……

始まりの村カムラン

往北边前进，途中有黑暗龟人的商店。

アルトリウスの玉座

启动传动点和存档点，现在可以去做几个支线。

在ペンドラゴ和喷泉旁边的天族对话，前往トリスイゾル洞，在东南方入口不远处的区域和天族对话，进入东北部进行战斗。

在ペンドラゴ的骑士团塔前和セルゲイ对话触发剧情，获得史雷的第二秘奥义。

在レディレイク贵族街靠近艾莉夏的住宅。

在キャメロット大陆桥和长得很像麦瑟的天族对话，前往ブリズナ－バック湿原，前往北部存档点对面讨伐BOSS，BOSS耐性地水火。战后获得扎比达的第二秘奥义。

继续猫人村的任务，去ジイジ的家调查书柜获得烟管，回去和猫人对话，进入ねこにんの里。在中间触发《TOX2》……不对，是龟人支线的后续，需要和黑暗龟人战斗。黑暗龟人的招式——玩过《TOX2》的都懂，他是用秘奥义的频率很高，要注意回避会触发秘奥义的招式“双刃乱舞”。

处理完支线回到アルトリウスの玉座，进入建筑物之中，途中的污垢屏障可以用火烧掉，直接上楼进入第二个区域，进入右上的房间来到外围，前进到下一个房间，从右边的楼梯下去来到外围，前往东南方向的房间。下楼出门，从外围来到左边的房间，从左边出到外围，往西南方向前进，从走廊旁边的楼梯下去来到外围，来到尽头进入左上的房间。从西南方的门出去，穿过外围进入左上的房间，上楼之后从水池旁边的门出去，直走到尽头触发剧情。

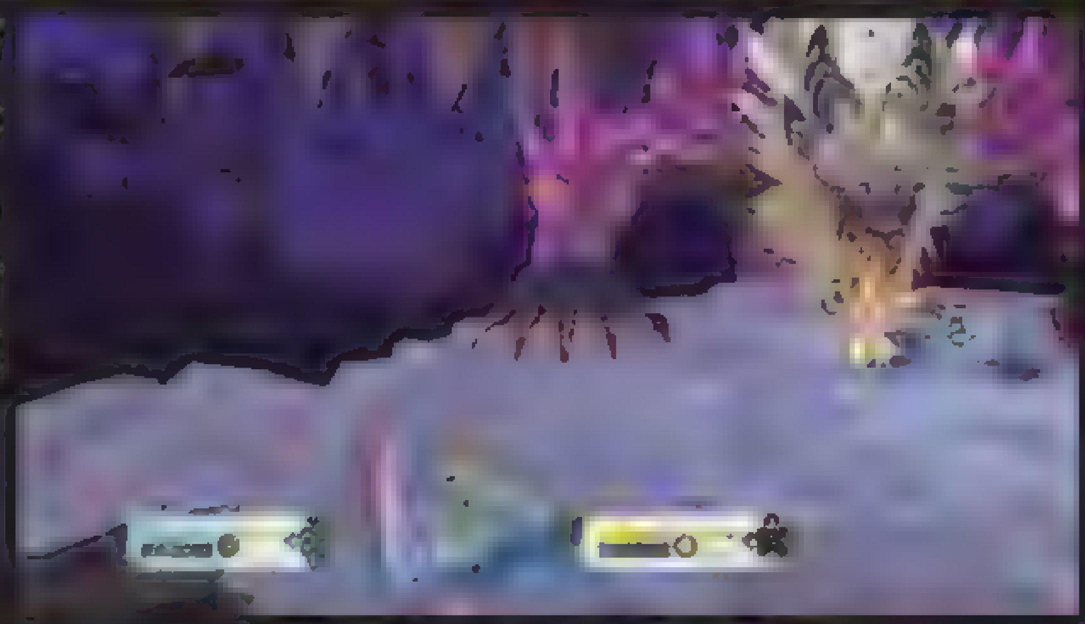
存档点之后是三连战的最终BOSS战。

BOSS ヘルダルフ

耐性无属性。BOSS攻击基本是直线，由于耐性是无属性，所以建议用带属性的术技来攻击，HP削减一部分之后触发剧情，BOSS会开始召回杂兵。BOSS的狮子战吼和业火展开需要注意，尤其是前者，会让BOSS使用秘奥义，必须避免与BOSS的正面战斗。建议使用水神依采用远攻的形式来攻击，水神依的第三和第四天响术对牵制敌人很有效果。

BOSS 神依化ヘルダルフ

没有弱点和耐性，玩过《圣恩传说》的玩家对这种类型的BOSS估计会有些既视感，建议使用神依来打BOSS的头部。当BOSS的HP下降到一定程度时他就会开始用インディグネイション（神雷），这个系列最强雷魔法之一会直接让我方全灭（虽然神雷是多段攻击这个设定有些匪夷所思），当BOSS开始咏唱时就攻击他的头部，阻止成功后系统就会提示玩家使用神依再解除神依。



BOSS ヘルダルフ

耐性无属性。一对一的战斗，打出秘奥义就行了，BG在3以上时按住R2+○。

隐藏迷宫

通关后自动回到アルトリウスの玉座最深处的存档点，上楼来到广场，在门前可以发现一个传送点，来到カ－スランド岛。

在东南方和猫人对话可以恢复这里的加护并获得地图。从各角落的入口进入并通关各迷宫（其中两个有来自《深渊传说》的杰伊德与来自《圣恩传说 f》的索菲）之后在岛外可以遇到隐藏迷宫的BOSS，将其打倒之后最终 BOSS 就会强化成真·最终 BOSS。

战后向前进调查剑，迎来结局。

结局后储存通关存档，在主页面读档之后可以去做剩下的支线。

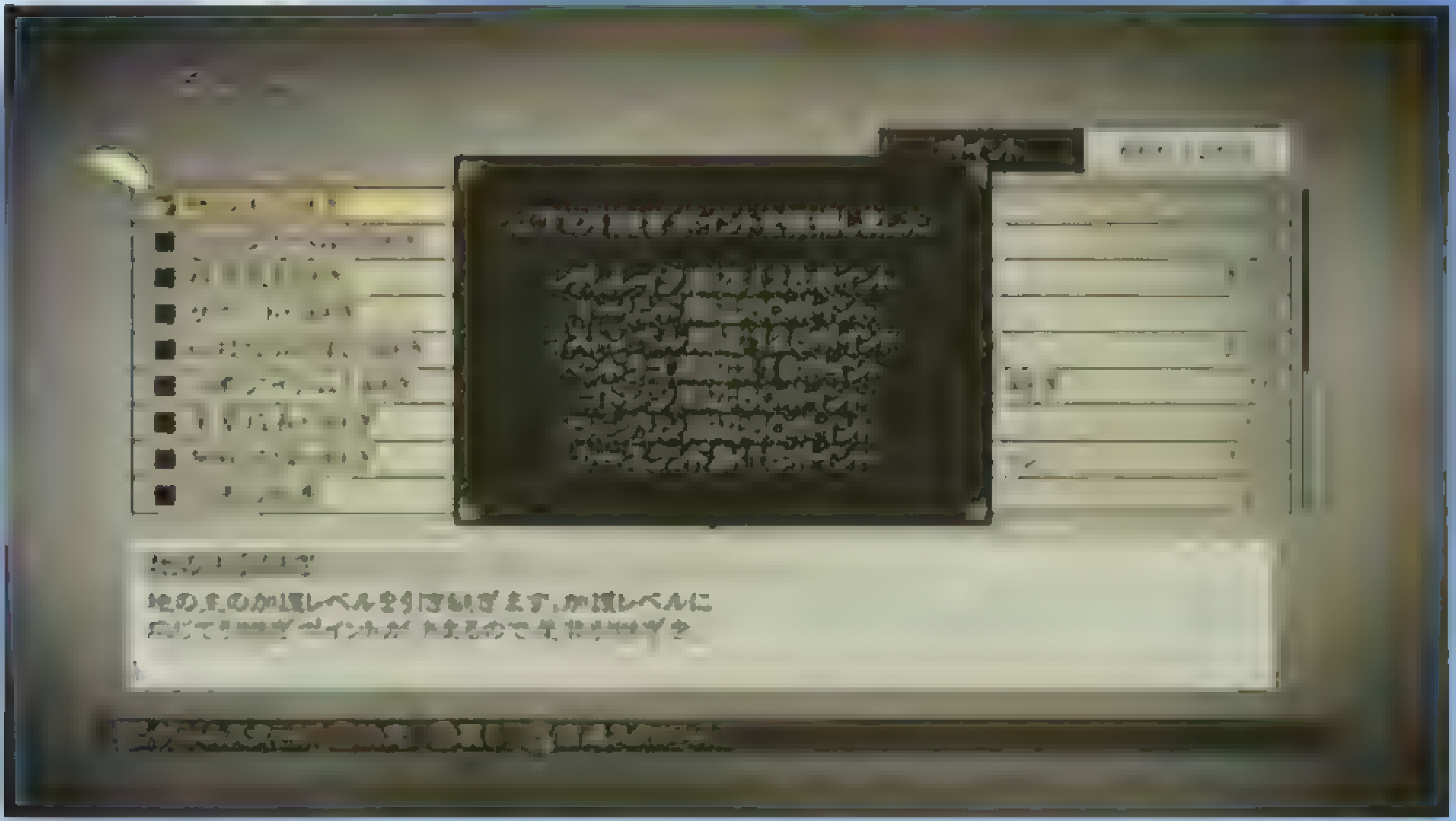
去任意一个宿屋休息之后，去レディレイク触发剧情后获得莱拉的第二秘奥义。

在任意一个宿屋休息之后，在イズチ的村口触发剧情后获得米库里欧的第二秘奥义。

在各地打倒变异凭魔收集到了 30 个以上的异形の宝珠之后在存档点触发 Chat 小对话，和罗泽对话会出现新的支线提示，在レイクピロー高地的レディレイク入口触发战斗，战后获得罗泽的第二秘奥义。

Grade商店

本作的 Grade 值并不会直接用来购买 Grade 项目，系统会根据玩家在各地的地之主等级来进行点数评价，。如果购买了经验值 2 倍这种官方金手指类的 DLC 的话还将会有额外的点数奖励。

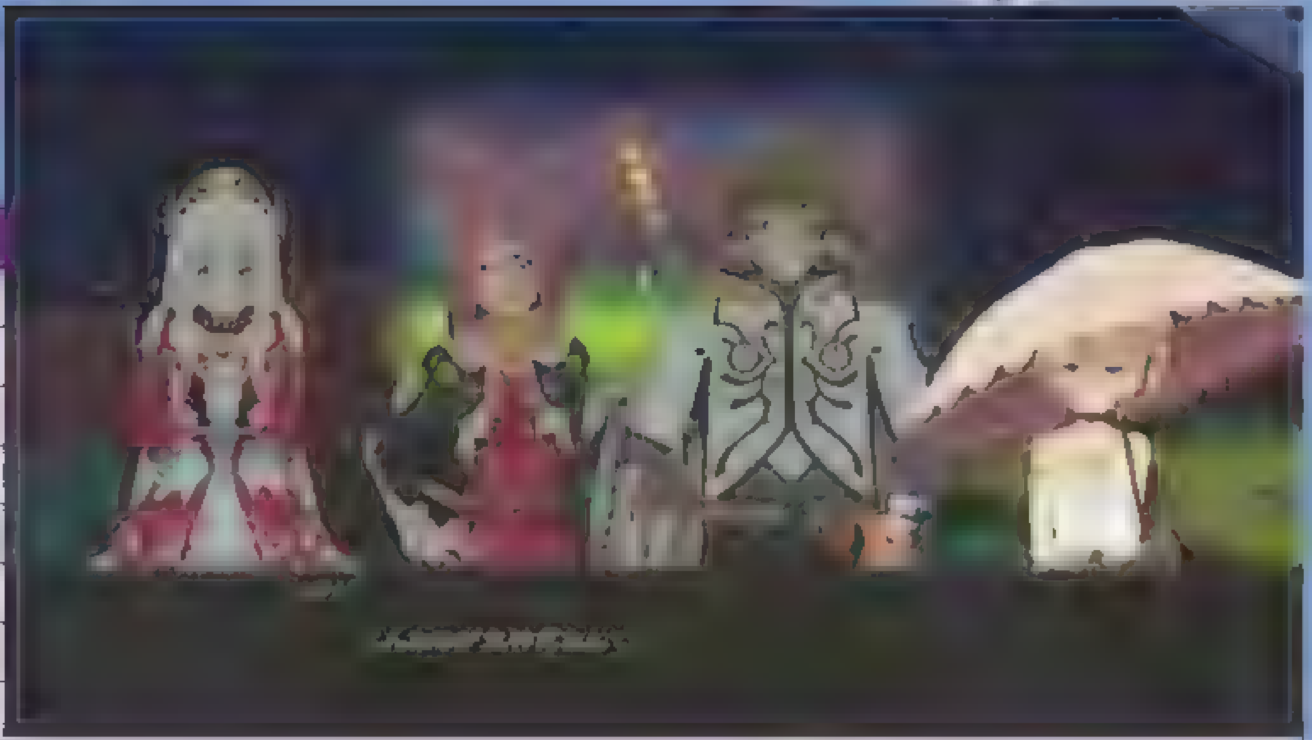


通关后要素

在通关并生成了通关存档之后，主标题页面会出现“Ex New Game”选项，可以消耗加护天族等级的点数来购买继承项目开启新一周目的游戏。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
地の主引继ぎ	继承地之主加护的等级	0
ライブラリ引继ぎ	继承书籍内容	5
ショップレベル引继ぎ	继承各武具店和宿屋等级	5
ノルミン引继ぎ	继承48只诺尔敏（另外2只分别在主线和支线获得）	5
秘奥义引继ぎ	继承已经习得的秘奥义，在开放了BG槽之后就能够使用了	5
称号引继ぎ	继承称号	100
サポート引继ぎ	继承援助天赋	20
バトルアクト引继ぎ	继承战斗行动和AP点数	5
术技使用回数引继ぎ	继承术技的使用次数	50
アイテム所持数扩张	将消耗类道具的上限增加至30	250
消费アイテム引继ぎ	继承消费道具	50
ビジュアルアイテム引继ぎ	继承发型、服装和饰品	10
药草成长引继ぎ	继承使用药草所增加量的角色参数	400
特殊アイテム引继ぎ	继承风师の护符（能够提升角色在地图上的移动速度）	50
无铭装备引继ぎ	继承装备中开头是“无铭の～”的装备	50
トレジャ－ナビゲ－ション	按下R1可以确认地图里还尚未开启的宝箱数量	100
恩惠の恩惠	地之主的可镶嵌技能点数+5	200
エクスハ－フ	获得经验值减半的战斗行动	20
エクスダブル	获得经验值2倍的战斗行动	200
エクストリプル	获得经验值3倍的战斗行动	1000
エクスガルド	战后获得的gald会根据经验值而增加，但是升级时不会提升角色参数的战斗行动	20
ガルドダブル	获得gald2倍的战斗行动	700
术技习得倍化	升级时术技的习得速度变成2倍的战斗行动	300
ノルミンダブル	在地之主菜单装备诺尔敏之后技能附加率变成2倍的战斗行动	500
ドロップダブル	敌人的装备掉落率2倍的战斗行动	30
エクステンドスキル	装备上的技能一定能够变成セイム2以上的战斗行动	8000
グレ－ドダブル	获得Grade值2倍的战斗行动	500
アドバンスディヴァイン	进行神依时两个角色装备的技能效果合二为一的战斗行动	100
确率效果2倍	让敌我双方的陷入异常状态的记录都为2倍的战斗行动	700
ダメ－ジ2倍	敌我双方伤害输出都为2倍的战斗行动	100
HP最大值+1000（1）	在HP最大值+1000的情况下开始游戏	500
HP最大值+1000（2）	在HP最大值+1000的情况下开始游戏	500

景点探索一览



名称	位置
透明な桥	マビノギオ山岳遗迹的冰桥
ハイランドゴート	イズチ入口附近
イズチヒバリの巣	イズチ的ジイジの家旁边的楼梯上
天然の展望台	レイクピロ−高地，靠近森林的存档点所在区域的正对面路标旁边
キレイな蝶	レイクピロ−高地，南部地区的北段
レディレイクの大水车	湖上の街レディレイク宿屋シャオル−ン右边斜对面拐角处的水车前
圣剑の大圣堂	湖上の街レディレイク圣堂前
剑の祭坛	ヴィヴィア水道遗迹，调查大剑
弓の祭坛	ガラハド遗迹弓箭祭坛
ラウドテブル王宫の书棚	ラウドテブル王宫休息室旁边的书架
古き地下牢	ヴィヴィア水道遗迹黑暗龟人旁边的牢房前（里面有个宝箱的那个）
レイフォルクの祠	灵峰レイフォルク路边的祠堂
道端の道祖神	フォルクエン丘陵过桥后往左走
フォルクエンリス	フォルクエン丘陵过桥后往右走
霸王の胸像	ダムノニア美术馆二楼最北边的房间（《TOX》的捏他）
古き建造物の残骸	ボールス遗迹西北部东边
大树の花	大树の街マ−リンド恢复加护之后的大树下
ドラゴンの廊下	ティンタジェル遗迹群ドラゴニュ−ト战后
试练の壁画	ティンタジェル遗迹群最深处的壁画
巨大の切り株	ヴァ−グラン森林中间的枯树
ヴァ−クランオオクワガタ	ヴァ−グラン森林靠近ラストンベル入口附近树上
石黄	ラモラック洞穴中央部正中央位置
ラストンベルの大钟楼	职人の街ラストンベル的大钟下面
ラディッシュベル	职人の街ラストンベル南边的田地
崖と草原に暮らすヤギ	凯旋草海左下山崖上有山羊的地方
崩れた斜塔	凯旋草海北边坏掉的斜塔
グリンウッドノウサギ	绿青林マロリ−，到左边的通路调查上方的兔子
ハイランド牛	バルバレイ牧耕地，中间高台上有牛的地方
实りなき麦	バルバレイ牧耕地靠近凯旋草海入口的南边田地栏杆旁边
开けられた石棺	フェリス遗迹地下2楼右边中间
广场の喷水	圣なる皇都ペンドラゴ的喷泉
ヘルダルフの肖像画	圣なる皇都ペンドラゴ骑士团塔内部的画下面
谜の巨大生物の化石	カンブリア地底洞往地底洞东北部前进的路上
发光微生物	カンブリア地底洞最北部的石洞里
グリフィカイト	バイロブクリフ崖道，经过路标处之后在山道左边顶端银色宝箱对面
崖地のハ−ブ	バイロブクリフ崖道，从バルバレイ牧耕地进入バイロブクリフ崖道，上坡之后在北部右上的崖边
ゴドジンの学校	忘れられた村ゴドジン的学校面前
赤精矿	忘れられた村ゴドジン仓库北边的墙角调查红色的晶石
巨大赤精矿	火の试练神殿イグレイン南边天台旁边的红色晶石矿
ヘリクタイ	イデル钟洞西部的东南角落
秘力の碑文	ペンドラゴ教会神殿，调查存档点旁边的碑文
マオテラスの纹章	ペンドラゴ教会神殿，在最深处调查壁画
坏れた目玉の石像	水の试练神殿ル−フエイ2楼中间的房间
アロダイトイカズチオオクワガタ	アロダイトの森东北方
食用キノコと毒キノコ	アロダイトの森中下方
野に笑く兰	アイフリ−ドの狩り场中央南部位置枯树下的红花
虹凤蝶	アイフリ−ドの狩り场左边靠近中间的高台有一只蝴蝶飞的地方
遗迹の中の巨石	ウエルシュ遗迹地下3楼
坏れた木马のおもちゃ	地の试练神殿モルゴ−ス，到中央之后在右边墙角石头上
慰灵の石柱群	ウエストロンホルドの裂け谷的中间西边
シルフイ−グル	ウエストロンホルドの裂け谷左下铜宝箱附近
ルインラット	ガンガレン遗迹，地下3楼西北部烛台上的老鼠
坏れたハヤヒノの风车	风の试练神殿ギネヴィア第六层的最右边
桥上のカニ	キャメロット大陆桥，从大陆桥的中继点往北走，在左边楼梯的边缘上
荒野のオアシス	ザフゴット原野，东部巨大山岩右边
サボテンの花	ザフゴット原野中央十字路口的左下位置
光るキノコ	トリスイゾル洞西南部中央十字路口右上的洞穴里
不思议な人形の置物	塔の街ロ−グリン宿屋旁边（《TOX》和《TOV》的捏他）
神秘の石碑	塔の街ロ−グリン，塔的内部
朱に染める花	プリズナ−バック湿原中央偏东边的红花
巨大な足迹	プリズナ−バック湿原南部的水坑
枯れ木を覆うツタ植物	リヒトワ−グ灰枯林东部，西南部入口附近对岸角落的枯树
副葬品の金属镜	アルトゥス遗迹南部房间的宝箱里，需要金钥匙才能打开
自然に归った马	グレイブガント盆地，遗迹入口附近
残された商人の荷物	遗构窟メルシオ，地下2楼东南方房间的左下墙角
山顶の墓	灵峰レイフォルク，打倒アイゼン之后出现
严しい雷神像	マビノギオ山岳遗迹，イズチ被进攻了之后在从入口处的楼梯下来时正对着的石像正面
カムラン开拓の记念碑	カムラン入口下坡之后左边的石头
导师ミケルの家の焼け迹	カムラン中央西南方坡上的废屋
カノヌシの纹章	アルトリウスの玉座第二个区域北边中间的房间里
泽山の仪礼剑	アルトリウスの玉座，从第二个区域左边的房间里
トラ柄のねこじゃらし	ねこにんの里东边的猫尾草
芽を出す巨大な实	カ−スランド岛西南部海边长了芽的野果状种子
ドラゴン全身骨格	カ−スランド岛入口存档点附近的龙骨

奖杯

奖杯类型	奖杯标题	取得方法
白金	ゼスティリアマスタ–	获得除该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	导师、その始まり	流程奖杯
铜杯	仆たちの	流程奖杯
铜杯	试练を超えて	流程奖杯
铜杯	决战の意志	流程奖杯
金杯	导师、その结末	流程奖杯，通关获得
铜杯	うちほろぼろす	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在フォルクエン丘陵的战斗里不使用道具击败ウロボロス
铜杯	全力走行中十字路でぶつかる	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在グレイブガント盆地不使用道具击败ランドン师团长
铜杯	皿・男・叫び	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在火の试练遗迹イグレイン不使用道具击败サラマンダ–
铜杯	のたうち回ろうっす	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在地の试练遗迹モルゴ–ス不使用道具击败ミノタウロス
铜杯	バスタ–&ドロップ	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在水の试练遗迹ル–フェイ不使用道具击败アシュラ
铜杯	イッツアニュ–フェイス	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在风の试练遗迹ギネヴィア不使用道具击败デュラハン
铜杯	零した泪が绒毯に落ちる	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在グレイブガント盆地不使用道具击败テイアマット
铜杯	私は禅の心を身につけた	在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在灵峰レイフォルク不使用道具击败アイゼン
铜杯	こ–るた–る	打倒隐藏迷宫的索菲和杰伊德
铜杯	第二の人生	难度为セカンド以上或者在2周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利
铜杯	苦难に满ちた人生	难度为ハ–ド以上或者在3周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利
铜杯	恶意の眼差しに抗う人生	难度为イヴィル以上或者在4周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利
银杯	混沌と秩序の狭间の人生	难度为カオス以上或者在5周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利
铜杯	お得意サマ–	让任意一处的武具店等级提升至最高
银杯	三十六计逃げぬ数々	打倒野外或者迷宫里的变异凭魔，取得36颗异形の宝珠
铜杯	药草100本	采集了100株药草
铜杯	连夜のホテル暮らし	在宿屋休息了10次
铜杯	殊胜な师匠	将意匠察知、融合、ノルまっしぐら、装备发注、速驱け这几个援助天赋的其中一个提升至12级以上后在宿屋休息，让其他角色习得该技能
铜杯	石碑の气品	找到所有的石碑（共78个）
铜杯	のるみんていま–ず	发现40个诺尔敏
铜杯	この地に骨をうずめる觉悟	将任意一个地之主的加护等级提升至20级
银杯	ファイブレンジャ–	发现组合技能“ユニオン”
银杯	エル・メル・マ–タ	发现组合技能“エルム”
铜杯	相席お愿いします	发现组合技能“セイム”
铜杯	仆と私のブラスティア	将BG的最大值提升至9
铜杯	四つ子の魂百まで	发现组合技能“セイム4”
铜杯	天の加护	发现组合技能“エルム10”
金杯	忍法十六影分身	发现组合技能“セイム16”
铜杯	祝福の钟	将地之主的加护等级提升至5之后，将装备融合至+10以上
铜杯	で、魅せダブル	从敌人掉落的战利品装备里获得附带“ダブルスキル”的装备
银杯	融合の终着驿	融合同一种武器99次
铜杯	想いは受け继がれた	在レイクピロ–高地获得上一周目继承下来的装备
铜杯	サポ–トの达人	将任意一个援助天赋提升至lv20
铜杯	グレ–ド配达人	一场战斗里获得的Grade值超过50
铜杯	オヤツツア–・フォ–	制作了所有种类的点心
铜杯	风になったワタシ	将援助天赋“速驱け”的速度提升至最高速
铜杯	多重凭依者	进行了多次操作角色的更换
铜杯	オレは杂谈フリ–クス	观看了235个以上Chat小对话
铜杯	アイテムアツマッタ—	收集到了多种道具
铜杯	强敌百人できたかな	遇到了170种以上的敌人
铜杯	ライブラブラリ	观看了50次总结（レコ–ド）
铜杯	エイト战士图	通关各地的8个斗技场“秽れの坩埚”
银杯	果てなき强さ	打倒隐藏BOSS
金杯	最强を超えた最强、を超えた	打倒强化版的最终BOSS

刺客信条 大革命 帝王陵墓	Ubisoft	动作冒险
多机种 Assassin’s Creed Unity: Dead Kings		中文版
2015年1月13日	本地1人 在线1~2人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/XOne：免费		

《刺客信条 大革命》虽然在发售初期由于频繁的BUG问题遭遇了众多玩家的质疑，但经历几次规模较大的更新后，游戏终于以一个比较完善的姿态呈现在玩家面前。育碧的补偿计划也堪称良心，不仅为购买了季票的玩家提供游戏兑换码，本作的首个DLC也是免费赠送。动辄8G容量的“帝王陵墓”不仅加入了新的章节，还有丰富的支线内容供玩家挑战，让我们能够更加深入了解大革命时期动荡不安的法国。

文 乐小游 美编 小瑟

按键指令

XOne	PS4	作用效果
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角转换
十字键	十字键	切换武器和道具
A键	×键	跳跃键，配合加速后能够进行攀爬等动作
B键	○键	高处下落
Y键	△键	开启鹰眼模式
X键	□键	普通攻击或暗杀,按住为强力攻击
LB键	L1键	快速射击，按住为瞄准
RB键	R1键	使用道具
LT键	L2键	下蹲进入潜行状态
RT键	R2键	奔跑或远程武器射击
LS键	L3键	地图模式下显示图标内容（长按为开启/关闭提灯）
RS键	R3键	视角归位
MENU	OPTIONS	打开菜单
VIEW	触控板	开启地图

主线流程

注：故事承接了本篇的时间线，剧情关系到本篇的新任乞丐之王唐纳蒂德，根据测试玩家的存档至少要完成序列四才能游玩DLC内容。进入游戏后前往地图北方名为法兰西亚德的地点，点击进入即可开启。此时序列会直接跳转至序列十三，而且不能随时退出任务。如果想要返回本篇游玩，只要利用咖啡馆进行传送即可。

序列十三 记忆01——被埋葬的文字

时间	1794年8月3日	地点	法兰西亚德
难易度	三星	奖励装备	提灯
奖励金钱	15000		
辅助任务	1)协助的机会：让盟友完成其工作 ②潜入的机会：弹奏风琴		
全同步条件	1)不要陷入冲突 ②掩体刺杀两次		

【简介】回到了熟悉的酒馆，酒保谩骂的态度显然不欢迎亚诺的到来。老熟人唐纳蒂德出现后得知关于皇家陵墓的线索，收拾好无法挽回的那份遗憾，为了国家更为了被拯救的自己，亚德再次踏上革命的旅程。

【流程】1. 任务开始时记忆会发生短暂的错误，恢复后朝绿色的任务点跑去。此时附加挑战任务出现，接下来的行动尽量不要被发现。

2. 进入目标区域后触发辅助任务，利用广场上的人群躲避卫兵的视线。与头上有绿色圆圈的盟友进行对话，跟在他们后面走，等到盟友和守卫纠缠起来时趁乱从教堂左边的墙壁爬上二楼。

3. 注意围墙内以及二楼平台都有把守的士兵，攀爬的时候先用鹰眼观察他们的位置后再行动。

4. 从门洞钻进教堂弹奏风琴，楼下的士兵循声赶来。向右走过风琴进入阳台。之后向左前进，右侧的敌人可以随手暗杀掉，记得不要错过墙边的宝箱。

5. 沿着绳子来到教堂另一侧，等正前方的敌人走到右侧后再前进。顺着圆形平台走还会看到一名背对我们的敌人，暗杀后从左前方的小门进入内部。注意不要马上跳下去，先沿着墙壁向右爬一小段，到达提示位置的正上方再下落。利用梯子爬下去，

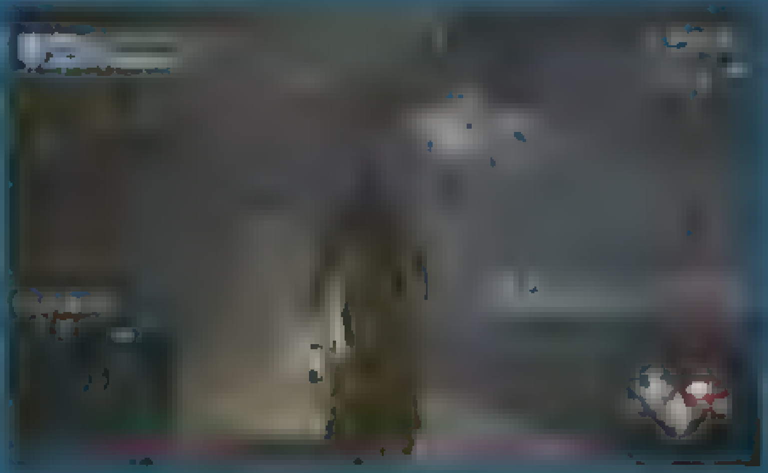
© 2007 - 2014 Ubisoft Entertainment

打开铁门后进入皇家陵墓，此时不要陷入冲突的全同步条件达成。

6. 墓穴里能看到大量的棺材，直接走进正前方的屋子调查棺材即可触发剧情。紧接着开始追逐任务，由于剧情需要无论怎么跑都追不上这个胆小鬼，从高处跳下后再次触发剧情，同时获得新道具——提灯。

7. 地下墓穴有很多虫子、蝙蝠和老鼠什么的会干扰亚诺的行动，此时要利用提灯来驱赶它们。按住左摇杆可以开启/关闭提灯，油不够的话就借助油罐补充。点亮的提灯居然能够直接放进油罐中，亚诺还真是艺高人胆大……

8. 来到下个区域能收集到一个拿破仑帽子，点燃两侧的火盆时铁门会自动开启。沿着道路不断前进，跳进水中提灯暂时失效，需要利用油罐才能恢复。最后从井口爬出返回地面，接下来要前往修道院。



9. 修道院位于教堂的右侧，穿过刚才引发骚乱的广场紧接着爬上屋顶即可到达。第二个全同步条件出现后向右侧前进，两个背对着的狙击手可以双杀解决。快速向前跑，途中能拿到一顶拿破仑帽子。

10. 来到房檐尽头利用树杈跳到对面的房子，接着沿着房顶一直向左走。看到方形庭院后先用暗影剑将平台上的士兵射杀。跳下来从右手边打开的窗户跳进去，开启鹰眼缓慢向左前方移动，遇见蹲着的平民后躲进左侧墙壁。此时前方的巡逻兵会朝我们走来，能够完成第一个掩体暗杀。继续沿着细长的走廊前进，开启鹰眼找到图书馆所在地。

11. 尽头的楼梯中央有两名敌人，注意左侧的人群中还有一名警卫，可以优先解决掉。楼梯上的两名敌人无法吸引到掩体位置，直接刺杀即可。下楼前先等警卫背对我们再行动，正前方人群中有一名敌人。向前走到巨大石柱的附近，先吸引他的注意，等敌人过来后躲进石柱进行掩体暗杀。

12. 从左侧的门进来后立刻躲到书架后面，警卫过来时还能再完成一次掩体暗杀，之前条件没达成的玩家不要再错过啦。调查左边桌子的抽屉触发剧情，然后要逃出修道院。从刚才来的门出去后爬上庭院内右前方的柱子，站在屋顶上观察小地图，黄色的区域是无法触及的，沿着屋顶向左侧走。

13. 走到小地图上的黄色部分断开的位置，从房檐边缘下去，这里巡逻的警卫非常多。可以先跳进下方的草垛，趁着敌人背对我们时从前方的围墙翻出去。如果已经习得伪装技能，在草垛中等待敌人靠近后马上变身即可悄无声息地逃离。

小结

经历了初次的古墓探险后亚诺发现还有另一群图谋不轨的家伙，而且其中的头领居然是名士兵上尉。多姆·普瓦耶的清单中记载了孔多塞手稿的内容，而亚诺的下一个目标就是找到关键人物莱昂。

序列十三 记忆02——书卷之贼

难易度	四星	奖励装备	铡刀枪
奖励金钱	15000		
全同步条件	①不要陷入冲突 ②完美格挡五次		

【简介】根据清单的指引亚诺来到了孤儿院门前，但找寻莱昂的过程并不顺利，还好玛戈特夫人提供了新的线索，接下来要前往风车地。

【流程】1. 向地图的西南方奔跑，到达绿色的提示点能够看到破旧的风车。这里有几名交谈的敌人，从他们身后绕着跑过去就不会被发现。看见绿色圆形区域后跳到地面上，转身打开铁门进入地道，靠近绿色圆圈触发剧情。

2. 沿着楼梯向前蹲着前进，左侧的大胡子叔叔有一定几率会发现我们，躲在扶手后面将其暗杀即可。继续向前走，解决掉背对我们挖土的敌人。从高处跳下后进入右前方的门，下一个场景中先开启鹰眼确认敌人的行动路线，当右侧两名紧挨着的敌人背对我们时继续前进。在尽头处的门口稍等片刻，待两名敌人分开后进入并爬上面前的墙壁。向左走几步触发剧情，同时第一个全同步条件达成。

3. 杀死两名杂兵后与莱昂对话，敌人再次出现干扰我们。优先解决头上带有红色星标的领袖，剩余随从会四处逃窜。救出莱昂跟着他缓慢前进，再次触发剧情能够获得铡刀枪。继续跟着莱昂走，完美格挡的同步条件出现，点亮提灯可以驱赶讨厌的蝙蝠。

4. 看见敌人后先用迫击炮朝他们射击，这里可以解锁一个使用铡刀枪同时干掉5名敌人的奖杯/成就。然后爬下梯子，利用剩下的敌人刷满五次完美格挡后再将他们干掉。从左边的斜坡绕到敌人身后，等领袖背对我们时进行暗杀。向前走右下方还有几名巡逻的敌人，尽量靠着墙边移动避免被发现，与莱昂对话后打开铁门继续跟随。

5. 来到一大群老鼠的场景先打开提灯，跳到右边的地面开启石板。然后爬上右侧的墙壁向左绕着走，途中会遇到多名敌人，可以选择变身从门口走过或者进去将他们干掉，里面有一个上锁的宝箱。

6. 沿着小路绕道另一侧的墙壁后来到角落的平台，踩下第二块石板下方的铁门便会打开。走到石板旁凸起的木头，向远处带有把手墙壁跳去能够快速返回地面。接着进到刚才打开的铁门，向上爬出井口即可。来到绿色区域后开启鹰眼，在墙壁后面发现莱昂。

小结

虽然找到了莱昂，但两人的思想却截然不同。这个看似弱小的身躯仿佛蕴藏着强大的精神力量，就连身经百战的亚诺也要另眼相看。既然已经拿到了手稿，亚诺是否会就此离去呢？

序列十三 记忆03——过去的阴影

难易度	三星	奖励金钱	10000
全同步条件	①翻越三次障碍物 ②空中刺杀一次		

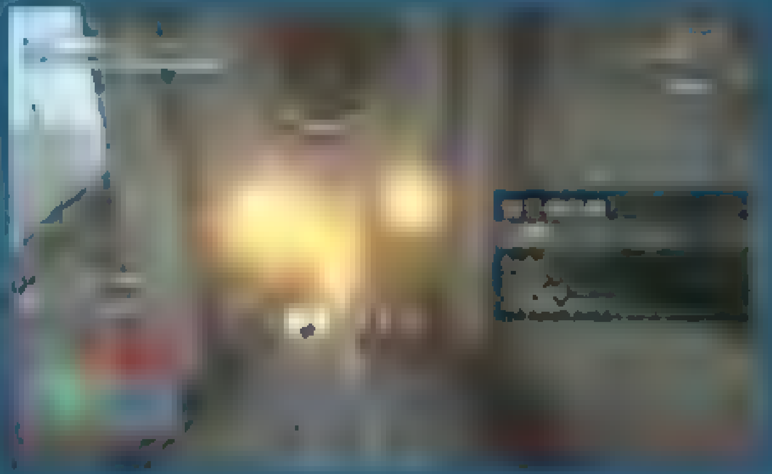
【简介】任务归来的亚诺返回到熟悉的酒馆，店家以打烊为由拒绝了亚诺。一个熟悉的身影出现在我们眼前，是梦境还是现实，亚诺顾不上思考立刻追了出去。

TIPS 进入管制区域记得先用鹰眼确认敌人分布后再行动。

【流程】1. 追逐任务开始后要翻过三次障碍物，在奔跑过程中按下格挡键即可。第一次左转后的桌面可以利用，之后每次经过房间都从窗户翻进去，同一个障碍可以反复利用。接近目标后立刻将其扑倒。

2. 剧情过后前往孤儿院找莱昂，之后记忆 03 就会结束。剧情中提到了关键的三个圆盘，我们要找到其中的两个才能触发接下来的剧情。首先回到之前的方形教堂阅读桌上的笔记，然后调查提示点处墙壁开启苏杰的遗产之谜。

3. 找到圆盘的关键是破解苏杰留下来的两个谜团，其实这个任务与本篇中的诺斯特拉达姆士谜团差不多。先根据叹号提示前往方形教堂的屋顶开启第一个谜团，提示的信息描述得比较文艺，但仔细分析后还是能看出一些端倪。不想思考的玩家直接追着目标点来找同样没有难度。



4. 第一个图案是头上长角的怪物在上帝的居所内被环形所包围，对应的正好是方形教堂上方环形墙壁处镶嵌的魔鬼石像。

5. 第二个图案在方形教堂正对着的小教堂顶端窗户的墙壁上，对应了我低下的目光以及星光反射的描述内容。

6. 第三个图案就在小教堂下方的女性雕像旁边的门上，和提示中的门口的女子对应。到此苏杰的遗产：Ⅲ－魔鬼就解开了，之后前往风车旁的墓园触发苏杰的遗产：Ⅴ十字架。

7. 根据田野与沼泽、比上帝的十字架还多以及被它扫过即了无生气可以推测出图案所在位置就是风车，绕到风车后面调查墙壁的图案即可。

8. 前往提示位置，在耸立的十字架边缘的墙壁上能找到图案。这里的提示比较模棱两可，大家看看就好。

9. 最后一个图案描述的是圣安德肋被钉死在叉型的十字架上，所以图案也对应了这一情景，位置就在西面的墙壁处。

小结

原本打算全身而退的亚诺因为玛戈特夫人的话语改变了心意，而莱昂也不甘示弱，两人决定亲手拯救处于水深火热的法国。苏杰的遗产谜团远没有结束，但是现在有更重要的事情等着亚诺去做。

序列十三 记忆 04——复活的死人

难易度	四星	奖励金钱	25000
全同步条件	①不要陷入冲突		

【简介】一番波折后终于找到两枚圆盘，返回孤儿院找到莱昂。他也顺利地完成了任务，万事俱备只欠东风。误打误撞中亚诺发现圆盘叠加后隐藏的地图便会显现出来，找到线索的亚诺决定独自前往。

【流程】1. 再次来到地下墓穴，路线与记忆 01 相同。从风琴的位置进入，这次圆形平台上的敌人不会再次出现，利用梯子进入皇家陵墓。

2. 向着目标点前进，地下墓穴中的敌人基本是以领袖加杂兵的组合出现，打法就是刺杀领袖让杂兵逃窜即可。下楼后左侧房间内会遇见第一批敌人，悄悄靠近领袖进行暗杀，这里还有个红色宝箱。

3. 继续前进，在楼梯的正前方能看到背对我们的领袖，本着勤俭节约的精神这里就不使用幻影之剑了，快速冲过去刺杀干掉。向前直走触发剧情。

4. 爬上右手边的高台沿着墙壁来到尽头，蹲在横杆上利用鹰眼观察敌人的动向，等到靠近我们一侧的首领移动到亚诺正下方时落杀解决，然后快速躲进旁边的祈祷室，附近的敌人会逃窜离开。

5. 祈祷室右边的楼梯上有两名巡逻的敌人，再远些还有一个领袖。等离我们较近的两人转身时快速上楼双杀，接着用幻影剑将远处的领袖射死。然后跳进右边墙壁角落的缺口，下来后进入密室。调查墙壁旁边的幽灵开启第一个谜题。

6. 下楼点燃提示点处的火盆，墙壁上出现的提示文字，其实就是代表着十字架。接下来点燃的火盆连线后如果能呈现出十字架的形状即可解开谜题。游到中间的正方形区域点亮提灯，直走点燃正前方的火盆。接着向左走跳到对面的平台再向左转，点燃墙壁旁的火盆，最后点燃另一侧与之对应的火盆十字架就完成了。

7. 刚才调查过的幽灵会跑到上面制造混乱，原路返回上层。向刚才射死的领袖处直走，干掉门边挖土的敌人。开启鹰眼后藏在左侧祈祷室旁的柱子后面躲避前方众多敌人的视线。等到敌人全部背对墙边缺口时立刻跳进另一间密室，如果此时拥有伪装技能的话可以变身后再行动。

8. 调查幽灵触发机关，这次的谜题比较有趣，而且带有一定的随机性。这里给大家详细说明分析思路，以便应对不同的状况。谜题开始后四面墙壁上会出现不同的图案，其中只有一面墙带有惟一图案，其余三面都是两个图案的组合形式。首先踩下只有一个图案的墙壁所对应的石板，小游解时遇到的是三角形，这里就以三角形为例。之后找到三角形所在的另一面墙，这面墙对应的石板就是第二个踩下的目标。接着找第二面墙三角形旁边的图案，假设为矩形。然后找到矩形所在的另一面墙踩下对应的石板。剩下一个最后踩下即可，简单来说就是图案的关联机关，掌握方法后非常简单，解开机关即可再次召唤幽灵。此时陷入冲突的条件达成，全同步条件换成空中落杀一次。

9. 返回地面原地蹲下，此时同一高度基本没什么敌人了。开启鹰眼观察下方的领袖，等到他向右侧楼梯的位置走动时从高处空中刺杀，然后快速跳进插着柱子的圆形洞口。从水里出来站在杆子上跳到对面的墙壁。

10. 不断地向左侧移动并下落即可来到下层，调查幽灵触发最后一个谜题。利用油罐恢复提灯并点燃场景中央的火盆，此时四周的柱子会被启动。每根柱子前面都有对应的石板，踩踏之后柱子便会升起。等石柱顶端的花纹与墙壁上的图案重合而形成透光时就成功了，完成四根石柱的图案重合即可解开谜题。如果石柱不小心升得太高导致错过图案的话，多踩几次柱子又会返回地面。

11. 从最矮的石柱向上爬，朝右侧移动来到角落的平台。接着跳向对面的石柱，向左转一下根据按键提示反向跳到另一边。继续向右走，连续跳跃几次后抓住高处的墙壁，绕到左侧即可返回水面。沿着柱子爬出来，前往幽灵发射的激光与大门的交界点触发短对话，记忆 04 到此结束。

TIPS 多利用地图上的油罐为提灯补充能源，方便对付墓穴里的生物。

小结

墓穴的调查越来越惊心动魄，罗斯上尉的耐心也随着一次次失败烟消云散。在他看来手下不过是达成目标的工具，而亚诺也更接近目标了，接下来要找到开启大门的关键钥匙。

序列十三 记忆05——严密看管

难易度	四星	奖励金钱	25000
辅助任务	①声东击西的机会：杀死演说家。 ②潜入的机会：窃取侵入者的战利品来制造慌乱。		
全同步条件	①刺杀三名屋顶的敌人 ②将两名敌人爆头		

【简介】亚诺回到孤儿院后恰巧看到刚刚行动归来的莱昂，好胜心强的他自然不会听从亚诺的指示乖乖的留在孤儿院。他趁着亚诺行动的时候已经打探到看守盒子的副官就在集市附近，原本一筹莫展的亚诺得知情报后立刻动身前往。

【流程】1. 来到绿色圆形区域后先用鹰眼进行扫描，此时全同步条件出现。转身爬上旁边的屋顶，此时副官会带两名随从在市场转圈。注视一会后观察房顶上的狙击手，这部分狙击手很多，玩家可以挑选位置比较合适的近身暗杀，很容易达成全同步条件。注意刺杀后敌人的尸体有可能滑落到地面被副官发现，这样会耽误一些时间，所以尽量选择好一点的机会刺杀。

2. 不断利用鹰眼在屋顶跟着副官走，担心被高处敌人发现的话变身之后缓慢移动即可。等待副官进入房子后从二楼敞开的窗户翻进去，稍等片刻就能窃听到两人的对话。之后会强制被敌人发现，立刻从对面的窗户逃离。

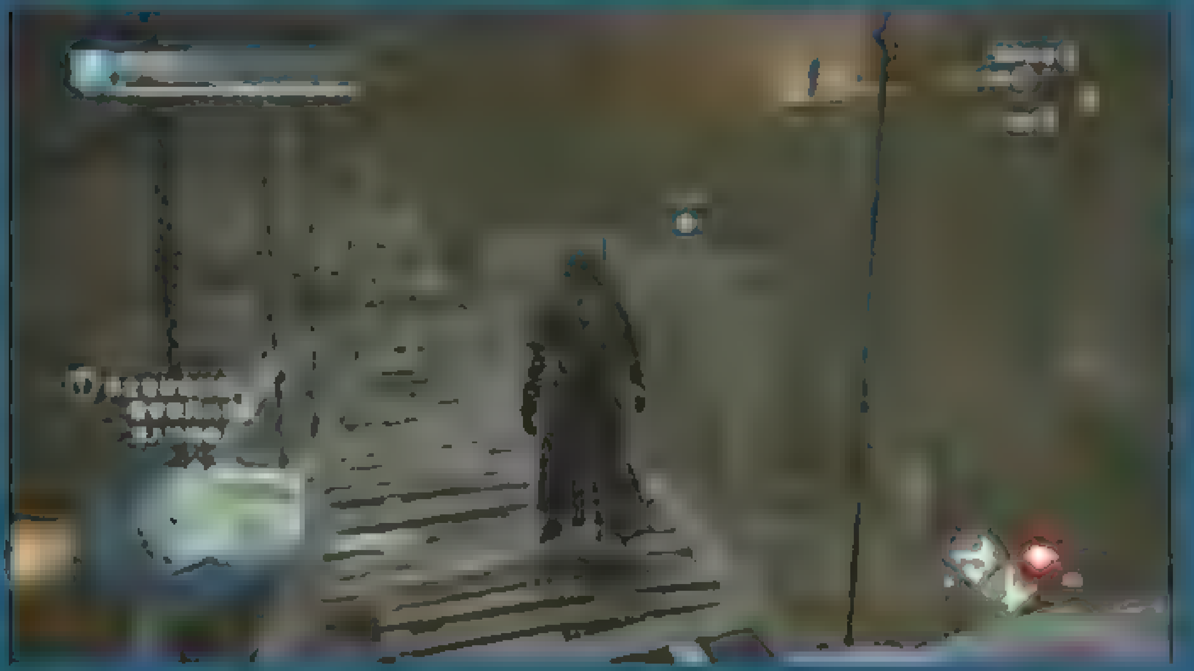
3. 继续在房顶上追赶副官，站在房檐处等下面的副官跑过来时进行空中暗杀，不过由于剧情需要无法将其杀死。用近身武器砍他几下便会触发对话，接着前往密道所在庭院。站在房顶看见密道时不要立刻跳下，会被巡逻的士兵看到，先跳上密道上方的棚顶，然后再悄悄溜进去。

4. 下来后站在第一个门口，对面的房间内会出现一名敌人领袖，用幻影之剑射杀。然后从左侧的楼梯下去，暗杀前面走过来挖土的敌人。朝着地图中绿色的圆形区域前进，接下来会遇到大量敌人。建议从右侧走可以优先解决站在石壁后面的领袖，这样其他敌人就会逃跑且不会惊动另一组人马。

5. 完成目标后同步条件出现，继续向右侧走，能够看到不远处有一名落单的敌人。悄悄走过去将其暗杀，然后向前走一点，对着正下方的领袖用幻影之剑爆头射杀。站在原地等待左侧的敌人逃离后再用幻影剑射杀右侧的领袖。然后走到右边开启鹰眼，此时下方会有第三名领袖向前行走。靠近后完成空中暗杀，再爬右边的梯子并左转走上木板继续前进。将这三名领袖全部暗杀后会为之后的逃离行动进行良好的铺垫。

6. 接下来会出现两个辅助任务，先将前面背对我们的哥俩干掉，然后会出现杀死演说家的新目标。站在远处利用暗影之剑射杀演说家，成功制造敌人的恐慌。向左走到平台尽头，正向下方还有一名领袖，依然站在高处将其射杀。从旁边的楼梯上去，前方的两名警卫不会主动攻击我们。

7. 注意接下来的行动不要太引人注目，虽然敌人已经慌乱但还是有一定几率产生警觉。从另一侧下楼后可以窃取侵入者的战利品来制造慌乱，这里也可以选择直接将两名警卫干掉，记得先扔一枚烟雾弹后再暗杀。本关的线路复杂多变，打法自然比较多样，这里笔者采用了较为稳妥的行进路线，尽量避免与敌人的正面交锋。



8. 拿到战利品后打开刚才警卫看守的大门，此时会有多名敌人围过来，同样利用烟雾弹脱身。拿到金钥匙后原路返回，逃离的时候地图会重新刷出部分敌人，由于没有条件限制，玩家也可以选择无视敌人的攻击全力奔跑。走上木板后向右拐再继续前进就会提示任务完成，能够稍微节省点时间。

小结

随着亚诺几次三番的以身犯险，谜题的真相逐渐浮出水面。现在关键的道具都已经收集完毕，等待亚诺的不知会是怎样的挑战。

序列十三 记忆06——荆棘的王冠

难易度	五星	奖励金钱	40000
奖励装备	圣但尼提灯		
全同步条件	①完成两次双重刺杀 ②完成三次完美格挡		

【简介】千辛万苦拿到了钥匙，却遭到小人的背后偷袭，猝不及防的亚诺应声跌入谷底。在圣物强大诱惑催使下，罗斯狡诈的本性暴露无遗，他早已打算不顾拿破仑的指挥，私吞圣物。

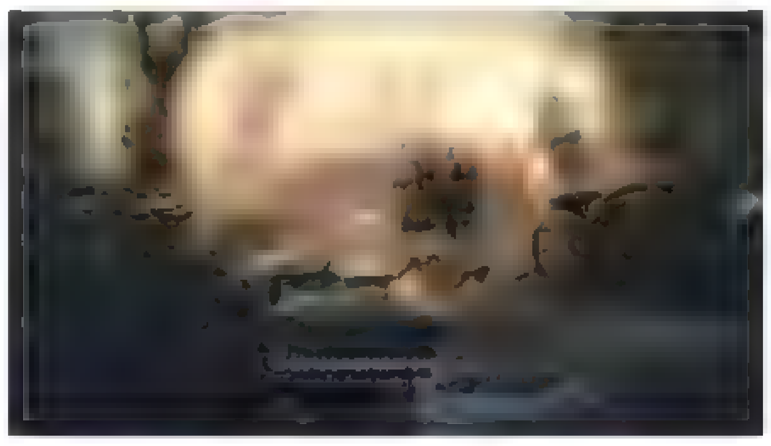
【流程】1. 接下来再次前往皇家陵墓，路线和敌人打法与记忆 04 基本没有区别，这里不再赘述，来到大门前开启任务后触发剧情。

2. 从水中出来先到另一侧利用油罐点亮提灯，然后爬上右侧的墙壁远离水面前进，开启油灯后从爬满虫子的墙壁上去。踩下左边的石板打开铁门，先不着急进去，左转跳到对面的平台进而前往上层。

3. 跳上对面的横杆后油灯会被水雾浇灭，向左跳到稍微低一点的杆子上，再跳进对面的小窗户。下楼后踩下第二块石板，进入打开的铁门从右手边跳到下方平台并点亮提灯。然后要原路返回踩下第一块石板的位置，这回可以从打开的铁门进去了。

4. 回到刚才提灯被浇灭的横杆处，沿着横杆走进另一侧的门洞。爬到带有虫子的墙壁上方，反向跳到对面平台。继续向前走跳到下方就能看见不远处的神殿了。此时会出现新目标刺杀罗斯以及两次双重刺杀的同步条件。

5. 下楼后先将离我们最近的领袖用幻影剑干掉，开启鹰眼观察附近敌人的行动。向左前方走能够看到两名背对我们聊天的敌人，可以完成一次双重刺杀。接着下楼继续向左绕圈，正前方还有两名背对着的敌人，这里还有可能出现巡逻兵，优先清除后完成第二个双重刺杀。



6. 从篝火右侧的楼梯悄悄上去，左转后继续上楼。此时右手边有一名领袖，将其暗杀后其余敌人再次逃窜。无视高处的两名敌人快速从左侧跑进任务提示区域即可。看见罗斯后同步条件出现，立刻跑到他跟前等其攻击后进行三次完美格挡，之后利用烟雾弹战术快速将其击杀，紧接着会自动触发剧情。

TIPS 执行任务前尽量将消耗品补满。

7. 清理剩余杂兵后要解开新的谜题，点亮提灯靠近铁门会出现图案提示，对应的就是点燃火盆的顺序。注意图案都是旋转了一定角度的，要仔细观察后再决定点燃的顺序。按照2-4-3-1的顺序点燃火盆即可打开铁门。又是多名杂兵来袭，无视他们转身从铁门左侧的墙壁朝着绿色提示点向上爬，在最高处总算找到了圣物。

8. 接下来又是老玩家熟悉的"金苹果时间"，按住格挡键可以令圣物积攒能量，松开按键能够对光圈内的敌人造成巨大伤害，蓄力时间越长威力则越大。提着圣物时亚诺无法进行跑动，只能缓慢前进。敌人出现的频率非常高，要掌握好按键的节奏才能最有效地消灭杂兵，走到楼梯附近后触发最终的剧情。

注：通关能够获得圣但尼提灯，不但能源无限，即使遇水也不会熄灭。

小结

亚诺又一次出色地完成了任务，恶人得到了应有的惩罚，手稿也到了唐纳蒂德手中。而他最终也没有选择离开法国，金苹果则移交给了兄弟会。不管周遭的环境如何变化，法国都是亚诺无法割舍的情感，因为在这里有着他最美好的回忆……

支线任务

虽然"帝王陵墓"只是本篇的DLC，但不仅有着厚道的主线流程，支线内容方面也毫不含糊。收录了此前被玩家们津津乐道的谋杀之谜以及苏杰的遗产谜团等任务，同时还包含了不少收集要素等待玩家探索。在进度追踪器中能够看到全部的任务内容并进行追踪，根据提示前往即可开启任务。

法兰西亚德的故事

这部分相当于本篇中的巴黎故事，总共分为四个篇章，每个任务都有独立的情节。任务的基本类型为盗窃、暗杀以及护送目标人物，完成之后能够获得金钱与强力装备。

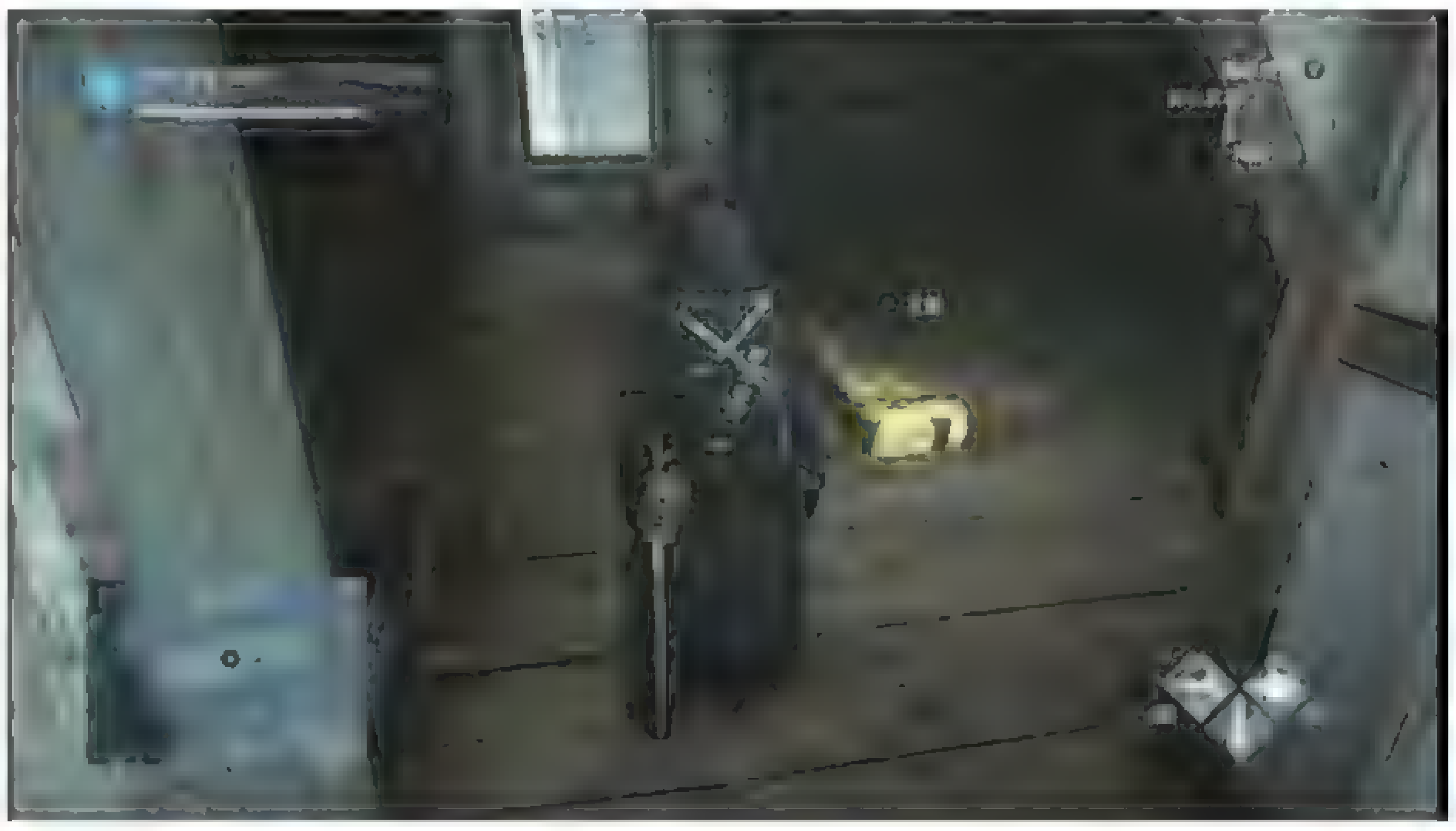
●遗嘱

难易度	三星	奖励金钱	2500

【流程】1. 前往方形教堂爬进三楼敞开的窗户，在桌子上能够找到苏杰长老留下的遗嘱。从另一侧上楼回到之前主线中开启苏杰的遗产之谜的场景，之后又是按照老路线进入地下的陵墓，虽然没有陷入冲突有关的同步条件，但也尽量不要拉仇恨。

2. 下来后朝绿色区域前进，摆满棺材的房间出现多名敌人，开启鹰眼找到领袖后刺杀。然后去左前方的房间调查闪光的棺材，在这个房间的棺材两侧能够找到传单和十字架的线索，接着要寻找保管长老遗嘱的关键人物。

3. 返回上层后全速跑到绿色目标点，开启鹰眼扫描找到修道士，接着一路跟随并保护他来到提示区域，前往顶层的阁楼找到遗嘱后任务结束。



●国王的双目

难易度	三星	奖励金钱	10000
奖励装备	铁面人套装		

【流程】1. 进入任务点附近红色区域的房间后要下楼前往地窖，将门口的守卫全部暗杀才能开启任务。接下来要找到三把钥匙，地图上会以绿色圆点标记出来。

2. 每到达一个区域先进行扫描，找到金色的目标人物后进行偷窃，注意目标人物周围基本都有看守的敌人，确认他们的移动路线再进行偷窃比较稳妥。拿齐全部三把钥匙返回刚才的地窖，打开贵宾室的门调查桌子上的铁面具后完成任务。

●皇家藏书

难易度	三星	奖励金钱	5000
奖励装备	皮匠之斧		

【流程】1. 任务开始后先寻找另外两本怪异的书籍，和刚才找钥匙的任务相同，到达绿色区域用鹰眼扫描，书籍都放在比较显眼的位置。

2. 接着前往提示点寻找皮革匠，躲在人群中等他移动后进行跟踪，皮匠会停在门前与众人对话。亚诺的行踪被发现后触发战斗，不用和数量众多的敌人纠缠，快速朝皮匠追去，进入提示目标的窗户即可。

3. 下楼进入地窖阅读清单，然后从洞口下去来到地下墓穴。从左侧朝绿色区域前进，调查墙角的尸体后触发强制战斗，解决掉皮匠任务完成，之后立刻逃离即可，懒得跑地图的玩家可以选择站着不动，亚诺被敌人杀死后系统会自动返回地面。

TIPS 地图移动时除了条件需要的情况下尽量不要沿着房顶跑，比较浪费时间。

●尚未盛开的玫瑰

难易度	一星	奖励金钱	2500
奖励装备	①变形的人骨 ②玫瑰权杖		

【流程】1. 来到陵墓区域后打开紧闭的大门，下楼右转进入房间，干掉碍事的NPC调查棺材。接着开启鹰眼寻找线索，拿到报告和蓝图后返回地面寻找珠宝商的店铺。

2. 与窗户旁张望的人对话询问珠宝店老板的行踪，得知他前往墓穴后再也没回来。再次从洞口进入墓穴，打开提灯一路来到牢笼附近，路上遇到敌人先将领袖暗杀即可。

3. 拿到变形人骨后原路返回刚才找寻线索的棺材处，先杀死两名碍事的敌人，然后推开棺材就能拿到玫瑰权杖，同时顺利完成任务。

谋杀之谜

打开进度追踪栏在法兰西亚德部分能够找到DLC中的谋杀之谜任务，完成的方式与本篇相同。玩家要先找到地图上标有放大镜图标的位置进行调查，然后询问相关证人以及收集证物，最后根据证言以及自己的分析指认真凶。案件的线索数量较多，并不一定要全部收集才能找到凶手，只要取得关键性证据即可。

●谋杀之谜01——盲目的正义

难易度	一星

【简介】亚诺在街道上发现了一具被挖了双眼的尸体，恐怖的死状下隐藏了不可告人的秘密。

【证据】需要调查的区域总共分为四处。

1. 街道（3条线索）

①被害人的尸体：调查舞台下方被害人的尸体，尸体被移动到了平台下方。

②碎玻璃：尸体左侧的树干旁边散落了玻璃酒杯碎片。

③证人：尸体对面的墙边闪着金色光芒的就是证人，他亲眼目睹了街头表演艺人发现尸体的经过，此时已经可以开始指控，而且根据该名证人的证词现在可以去较远的位置询问面包店师傅。如此一来案件可以提前侦破，想要按部就班的玩家可以按照由近及远的顺序慢慢搜索证据。

2. 广场（2条线索）

①街头表演者：人群当中手舞足蹈的家伙，他声称自己由于表演太过专注而没有注意到凶手。

②揉成一团的纸：人群旁边墙壁后面的地上有一张写着暗喻诗句的废纸。

3. 面包店（1条线索）

①面包师傅：讯问面包师傅后他会立刻指证街头表演艺人就是凶手，回到人群处发现刚才的证人已经重伤倒地。

4. 市集（1条线索）

①街头艺人：来到市集附近开启鹰眼，在人群中能找到这个家伙，靠近后他会主动攻击亚诺，杀死艺人案件成功告破。

小结

这起谋杀案最关键的线索就是两名证人的证词，证物几乎没派上用场。从目击者的证词分析中不难发现街头艺人的破绽最多，其余两人都或多或少的看见了案发经过，只有街头艺人谎称没有留意，所以凶手正是此人。

●谋杀之谜02——平等的正义

难易度	二星	奖励装备	鼓棒

【简介】既然有了革命，那么定会有为此献出生命的勇士。惨死在手推车旁边的女性革命者安静地躺在地上，找到杀死他的真凶。

【证据】需要调查的区域总共分为四处。

1. 院子（4条线索）

①被害人的尸体：被害人是一名法国革命军，然而却遭到重物殴打致死，面容已经无法准确辨认。

②悲伤的士兵：与尸体旁边的士兵对话，两人是同为加入革命军的好友，案发后士兵亲眼看到身穿军装的男子逃离了案发现场。

③一张从军传单：掉落在手推车旁的法国革命从军传单，上面的署名为当地官员波兰斯瓦·圭鲁阁下。

④一首歌的歌词：从手推车左侧的门出来后左转，在墙壁旁边的箱子上能够找到写在纸上的歌词。

2. 酒馆（2条线索）

①老军官：前往下一个提示区域酒馆后在二楼的楼梯旁与老军官对话，他声称自己昨晚并没有出现在闹市区，而是一直在酒馆内听歌。

②一首歌的歌词：在酒馆二楼窗边角落的橱柜上能找到第二张写着歌词的纸，上面的字已经变得模糊不清。

3. 市场（3条线索）

①歧视女性的小册子：再次前往市场区域，开启鹰眼能在一棵树上发现钉在上面的纸，上面写满了对于革命军中女性的歧视以及将败仗的责任归咎于她们的愤恨之情。

②女性权利的宣言：在这个树左边的地面上能够找到女性权利宣言的文字。

③年轻的音乐家：接着与市场东侧的墙边站着的年轻音乐家对话，他说自己整晚都是在酒吧里度过的，并且有着加入军队的决心。

4. 毁坏的房子（2条线索）

①第二被害人的尸体：前往最后一处小的绿色区域寻找线索，右手边能够看到另一具死去的女性革命军尸体，死状比上个更加凄惨。

②凶器：军乐队鼓手长的鼓棒，拥有者是法国革命军中的音乐家，在攻击被害者时被冲力折断。

小结

写满歧视女性的歌词，凶器是音乐家的鼓棒，同时目击者也看到了凶手离开时身着军装。相关的两人中老军官并没有穿军装，所以全部矛头都指向了刚才的年轻音乐家。返回市场对其进行指控，遭到反抗时立即将他制裁。

多人任务

新增的两个多人任务难度都不算高，比较奇怪的是虽然显示为多人合作任务，但是游戏中只提供了执行私人游戏的选项。执行方式与其他的任务大同小异，不过胜利后的回报非常可观，建议拿到强力的装备后再来挑战多人任务，不然一个人很难顺利通过。多人模式中的奖励并不能一次性拿全，要反复挑战几次才能获得不同的奖励。下面会以单人挑战的形式进行讲解，记得一定要保持网络通畅，如果中途掉线的话可是要强制重来的哦。

●最后的权利（合作）

难易度	五星	玩家人数	最多2人
奖励装备	①公约之剑 ②圣但尼长矛 ③铁腕长矛		

【流程】1. 任务开始后提示要保护三名卫兵，目标是在他们死亡前将敌人的八名领袖杀死。前进的过程中要不断开启鹰眼确认领袖的位置，注意不要离保护的卫兵太远，否则会出现同步失败。解决七个领袖后等卫兵停在市场休息时触发强制战斗，稍等片刻敌人最后一个领袖出现刺杀即可。

2. 接下来要破坏三个炸弹，同样是先解决看守炸弹的领袖再进行破坏，亚诺到达炸弹所在区域时敌人会偷袭卫兵，先回去将偷袭者干掉再来拆炸弹。建议多去商店买些远程武器消耗品，方便暗中刺杀领袖。

3. 最后要跟随卫兵抵御来袭的敌人，卫兵的移动比较缓慢，玩家可以选择在高处跟随，遭遇袭击时可以对部分敌人空中刺杀。这段路程非常漫长，要做好充分的准备。一切以保护卫兵优先，不要自己杀的起劲反而让保护对象被敌人偷袭，来到大铁门附近后任务结束。

●神圣高贵的发卷（盗窃）

难易度	五星	玩家人数	最多2人
奖励金钱	2500（附加奖励8000）		

【流程】1. 偷窃任务的地点就是主线流程中寻找图书馆内笔记的修道院，玩家可以参照上文记忆 01 中 9 ~ 13 的路线来寻找装有金钱的宝箱。

2. 敌人的分布以及移动方式基本没有改变，任务一开始依然是从圆形屋顶绕到方形庭院处，远距离将第二名狙击手射杀后翻窗进入建筑物。注意此处敌人的数量增加了不少，同时正前方有很大几率出现三名敌人卡在一起堵住去路的情况。

3. 这里的打法是先原地等一会，干掉身后突然出现的巡逻兵，然后悄悄地从门口走过，避免被屋内的敌人发现。之后躲在暗处先用暗影之剑射杀三名敌人中较远的，然后快速走过去双杀。

4. 下楼之后开启鹰眼能够探查到宝箱的位置，这里笔者遇到过两种情况。第一种宝箱放在庭院内，此时最保险的打法是变身后走到宝箱附近然后趁敌人不注意进行偷窃。第二种宝箱出现在图书馆，就是主线中藏有笔记的桌子旁边，打法基本没什么变化。

5. 拿到金钱后同样是从图书馆出门直走爬上房顶，沿着地图尽头的边缘走，达到管制区域外任务就顺利完成了。在不完全被敌人发现的情况下能够得到附加的 8000 法郎奖励，每被发现一次附加奖励就会减少一部分。

苏杰的遗产

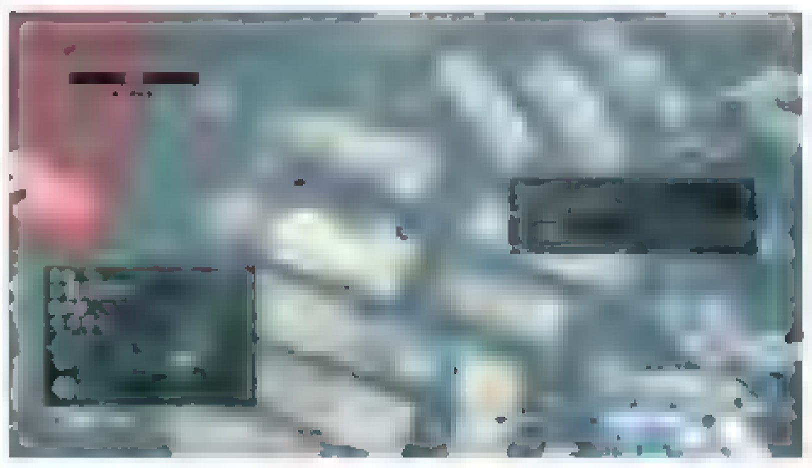
主线流程中已经完成了Ⅲ－魔鬼以及Ⅴ－十字架，还剩下五个谜团等待玩家解开。进度追踪器中并没有按照罗马数字来排列谜团，下面会以数字的顺序进行讲解，玩家可以对照着来解谜。

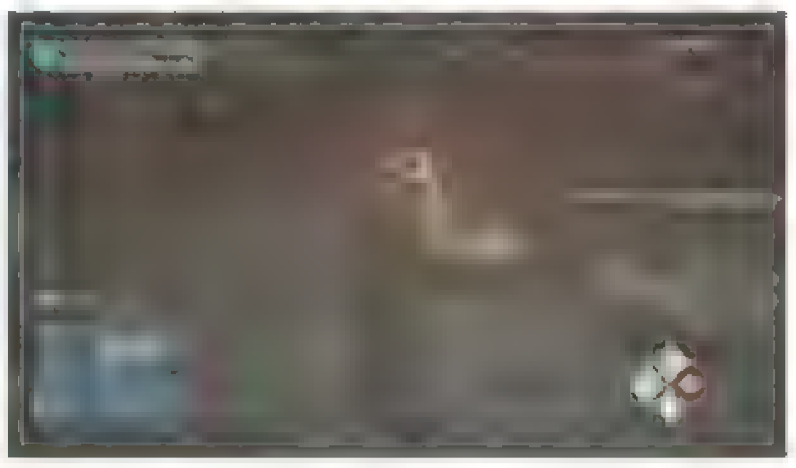
●Ⅰ－出生与死亡

难易度	一星	奖励金钱	5000

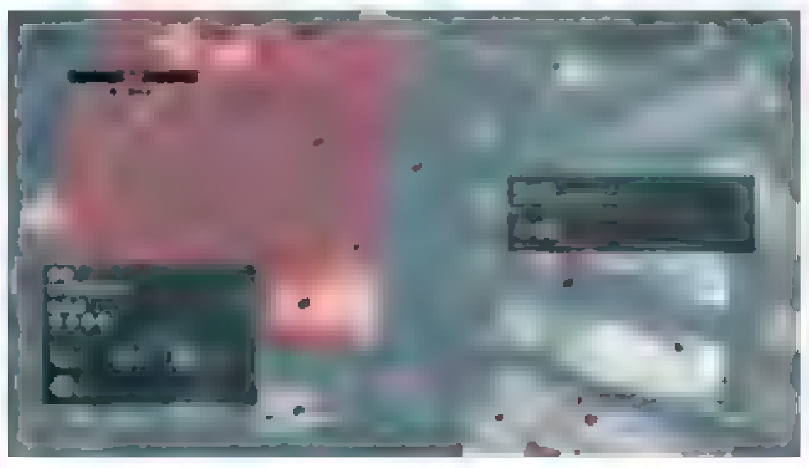
【谜题】1. 前往风车地区，爬上建筑物顶端开启谜团。第一个谜题的关键词是圣灵、庇护所以及水，可以分析出与教堂和士兵守卫有关，还应该靠近水源。前往开启谜团的教堂另一侧，在两名士兵左手边的墙面上能够找到图案，旁边还有一个盛水的容器。

2. 第二个谜题的关键提示是流血的白墙长出了关键的记号，代表图案与红色的墙壁有关。前往法兰西亚德墓园内靠近红色禁区的庭院中，这里水井旁红色的墙面上能够找到图案。





3. 第三个谜题指出尘埃、灰烬以及树根终结的地方应该还跟墓园有关，树根不再生长指的就是枯木或者树桩。继续向西走，前往法兰西亚德北方墓园，靠近东侧能够找到一颗树桩，图案就隐藏在树桩上面。



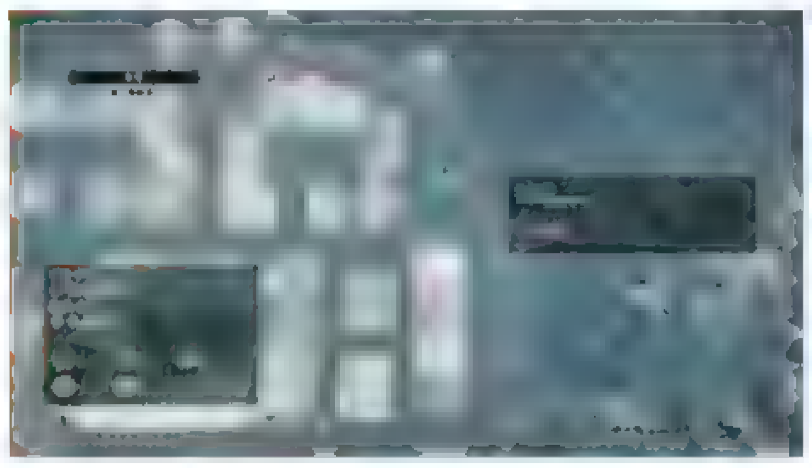
●Ⅱ－疫病

难易度	一星	奖励金钱	5000

【谜题】1. 在方形教堂地图右上方的角落位置，爬上圆形顶端的建筑开启谜团。分析提示文字中所指的我们这群有害的人，大概意思

说的是亚诺的敌人。前往靠近边缘的小型蓝色区域，在两名警卫把守的小木屋墙板后面能够找到图案，这里还有一个收集品。

2. 第二个谜题从字面上很难理解寓意，关键字大致就是街道和黑死病。打开大地图前往刚才小型蓝色区域左下角正对的建筑物旁边，这里能看到腐烂的尸体同时有很多苍蝇吵闹的声音。在角落的墙壁附近开启鹰眼可以找到图案。

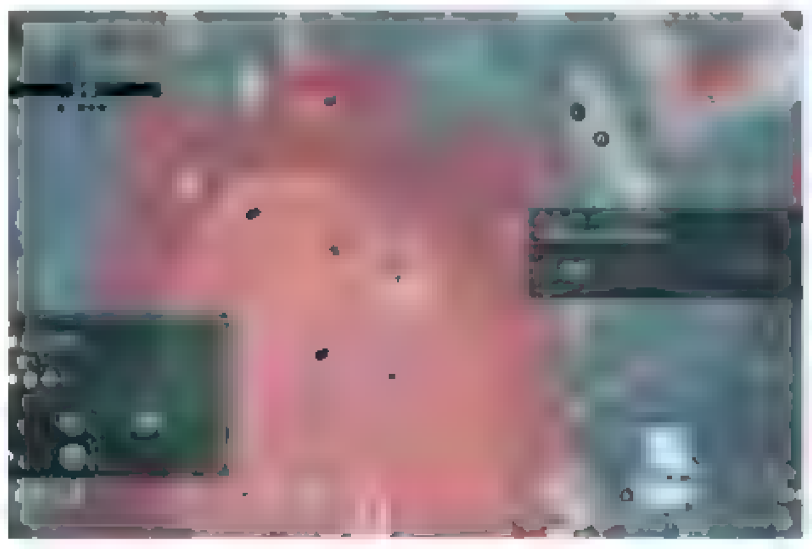


3. 第三个谜题讲到了鼠疫，从刚才第二个图案的位置向南走一点能看到很多老鼠，正对的墙壁上就是最后一个图案。

● IV－自然

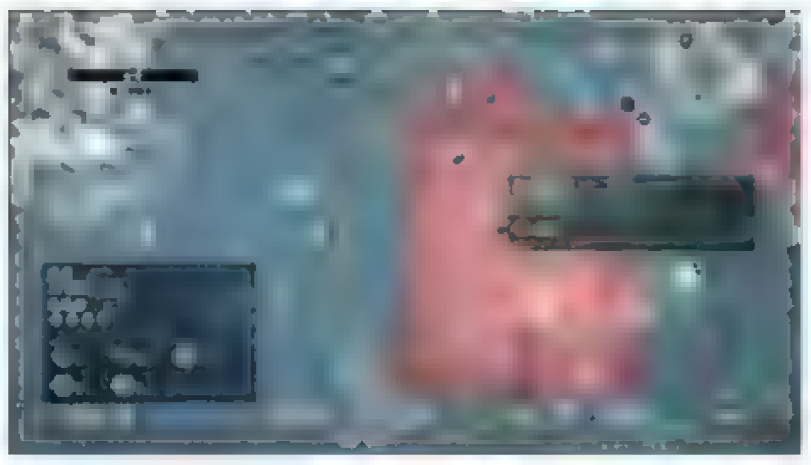
难易度 一星　　奖励金钱 5000

【谜题】1. 前往地图最南边的红色区域，靠近左侧边缘的大树旁边能够找到谜团开启的位置。提示词语是巨大的十字架，因时光而磨损。就是之前主线谜题中找到的破旧风车，前往风车底部，图案在旁边的一块大岩石上，可以利用快速旅行直接移动到风车上方。



2. 接下来的关键词可以提炼出火光、石头与树木，地点就在这片区域左下方的角落，这里有篝火、大树和岩石，图案就在大树右侧的石头上。

3. 收集燃烧的元素指的应该就是木材，而流水的地方自然与水井有关。沿着红色区域左侧边缘向北走，在柴房附近一名洗衣服的妇女旁边能够发现一口水井，水井右侧的墙壁可以找到图案。

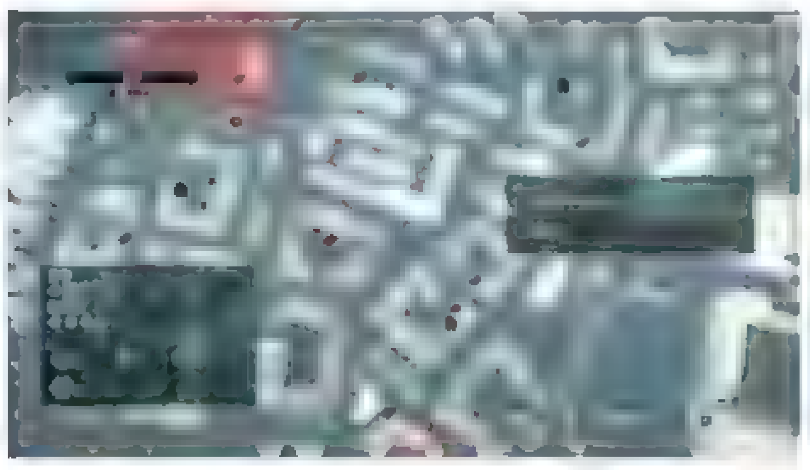


● VI－夜晚

难易度 一星　　奖励金钱 5000

【谜题】1. 在方形教堂西南方区域一栋建筑物顶端开启谜团，提示为新月的衣裳发出光芒，图案应该镶刻在月牙形的修道院外墙上。立刻前往修道院外墙稍微往北一点的位置，能够观察到墙壁上的图案。

2. 第二个提示指向性比较强，找到与枯萎的树以及喷泉相关的场所，地点在修道院西面靠近街区的广场。图案在小型喷泉旁边的树干上。



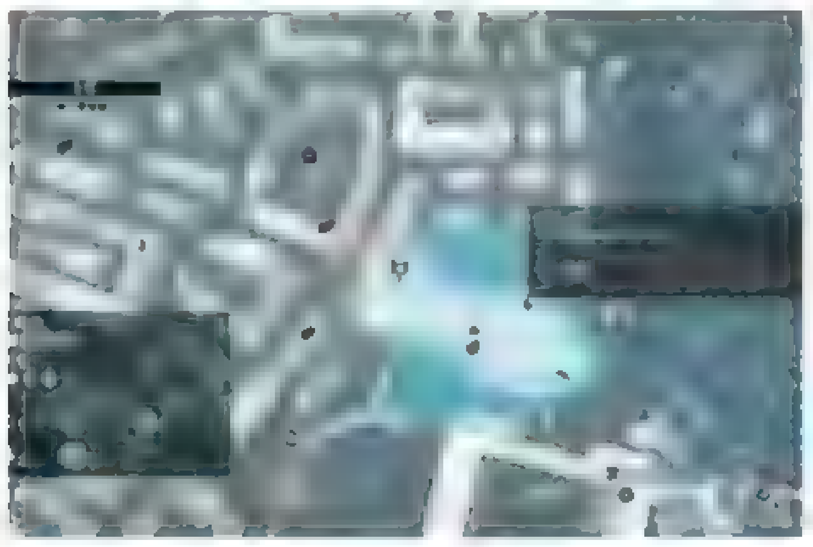
3. 第三个提示笔者认为描述得最为恰当的，大致可以理解为无名的人永久沉睡在岩石和瓦砾当中，指的应该是躺在坟墓中的无名人士。可以锁定方形教堂的墓园以及法兰西亚德北方的乱葬岗，然而前者大多“躺着”有头有脸的人物，后者倒是比较符合“乌鸦的饱餐”这一说法。前往法兰西亚德的西北侧，在警钟旁边能够找到图案。从圆形墙壁进去后沿着墙壁绕着走能够躲避大部分敌人的视线，这里其实是一个哨站，玩家如果之前清理过的话行动起来比较方便。

● VII-日

难易度 一星 奖励金钱 5000

【谜题】1. 再次回到方形教堂区域，任务点位于蓝色警戒区的右上角，在一块墓碑处开启谜题。提示中出现的北极星与花是关键，白天的北极星所指的就是方形教堂的北面，花则是镌刻着精美图案的顶端墙面。

2. 分析提示的文字，可以看出图案在第七个塔楼。而圣但尼的最高处从地图来看应该是靠近左上角的位置，其基底闪烁着明亮意味着图案在建筑物的下方。来到方形教堂与广场最近的墙角处，图案就在窗户下方的墙壁上。



3. 终于迎来了最终的谜题，在天顶之下指的应该是天花板下方，比池里还干净没有水的地方，同样是个用来盛水的容器。来到主线流程中开启苏杰谜题的位置，在书房旁边圆形容器的地面上能够找到最后的图案。接下来领取结尾的任务，获得谜题奖励装备——苏杰之鹰。

哨站

哨站任务与前几作占领据点的概念相同，玩家每次都要先到盟友据点开启任务，然后前往指定的红色区域清理进行“扫荡”，目标则是干掉负责看守的三名军官。三个哨站任务分别为：墓园、庭院以及风车。虽然任务难度评定为四级，但是实际上敌人基本都是分批出现，三个圆形区域就是军官所在的位置，玩家可以伪装之后悄悄走过去逐个暗杀，由于打法比较单一这里就不再过多描述了，注意庭院哨所部分最好提前在远处将狙击手射杀。相信打到这里的玩家装备和技能都已经足够强大，这几个敌人真心不够看的。

地图收集要素分布

地点	俯瞰点	神器	拿破仑的双角帽	宝箱
方形教堂	1	3	7	10
风车	1	1	4	7
墓园	1	2	4	8
采石场	–	3	4	13
地下墓穴	–	2	4	13
皇家陵墓	–	3	3	10

奖杯 / 成就列表

名称	奖杯类型/成就点数	取得方式
法兰西亚德的保护者	铜杯/50	完成苏杰的遗产并找到“苏杰之鹰”
救星	铜杯/25	血洗法兰西亚德的所有哨站
恐怖统治	铜杯/25	用铡刀枪同时杀死5名敌人
自由斗士	铜杯/20	杀死15名侵入者的领袖
氢键	铜杯/30	完成“帝王陵墓”100%记忆同步
博爱	银杯/50	在“帝王陵墓”中至少完成一次盗窃和多人合作任务
伊甸的和平	金杯/100	完成记忆序列13

【说明】DLC部分的奖杯/成就几乎没有什么难度，只要按照上文的流程打下来完全可以一次性解锁，记得“恐怖统治”的拿法就是在一开始获得铡刀枪的地方，从高处对着下面大量的敌人使用迫击炮射杀。“博爱”中官方的取得方式描述有些问题，实际上盗窃以及多人合作都只有一个可以挑战的任务，完成之后即可解锁。

XBOX STYLE

[illegible]人民币动不动就上千……[illegible]前一天已经改过来了，但估计已经不会有多少人去买了，而且就算是更正之后的价格相比[illegible]来说也没有竞争力，再加上如今转变场方便，游戏也不锁区，再这么下去港服台服就很难竞争啦。

Xbox成绩发表，白色机型登场

1月27日，微软公布了2014年第4季度（截止到12月31日）的财报，Xbox系列主机的出货量为660万台，比去年同期少了近80万台。微软没有公布两台主机分别的销量，但强调说11月和12月Xbox One在美国的销量高于PS4。

Xbox One连续两个月销量反超PS4，来自于大胆的降价策略以及多款限定主机的推出。不过对于那些只想买普通主机的玩家来说，单一的黑色还是显得吸引力不够。好在1月29日开始，微软已于亚洲地区推出白色Xbox One。

这个套装的正式名称为雪白限定版，分为带Kinect和不带Kinect两个版本，主机和手柄均采用雪白造型。而且更加超值的是，这个限定版将自带《光环 士官长合集》数字版下载码。而购买带Kinect的版本还可以额外获得《舞蹈中心 聚光灯》的数字版下载码。

此外微软还推出了名为单机版的Xbox One套装，附带《真·三国无双7帝国》实体版游戏和典藏金牌。有兴趣的玩家可以向本地电玩店咨询一下价格。

Xbox One国行新动向

[illegible]

[illegible]

Windows 10助阵Xbox One

[illegible]

[illegible]

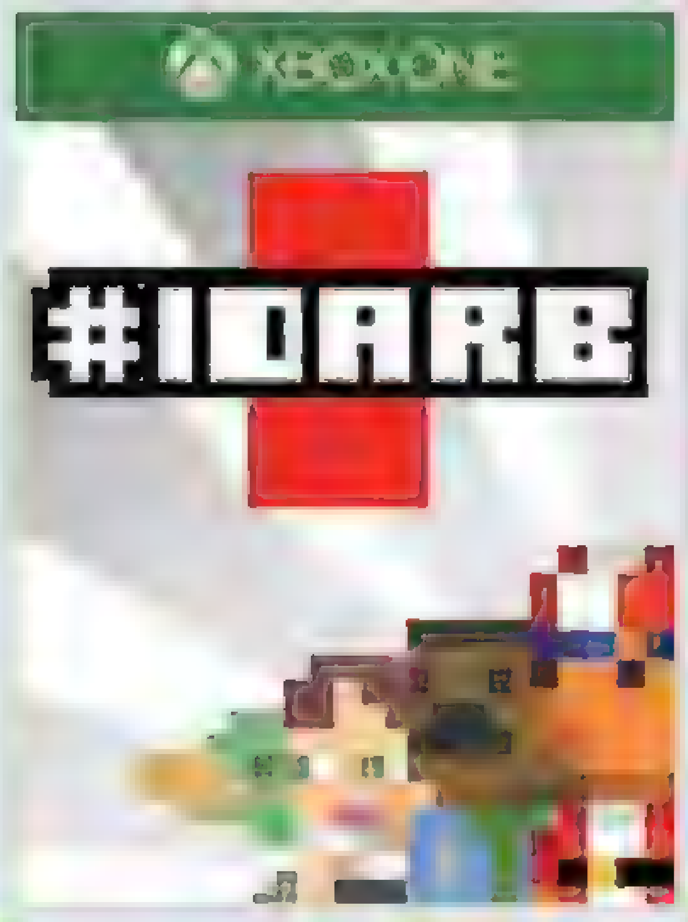
[illegible]

Xbox LIVE二月金会员免费游戏公布

[illegible]

《#IDARB》

Xbox One免费游戏。全称是It Draws A Red Box，意为“它画了个红箱子”。这是一款点阵风格的竞技游戏，支持8名玩家分组对战，以将球打进对方球门来得分。成就神作确认。



《兄弟 双子传说》

X360二月上半月免费游戏。2013年大受好评的下载游戏，玩家要控制一对兄弟展开冒险。游戏画面清新，音乐动听，难度适中，玩起来相当舒服。本作同样是成就神作。

《狙击精英V2》

X360二月下半月免费游戏。以夸张的狙杀特写画面而著称的射击游戏，玩家要扮演一名狙击手，在二战中完成一个又一个的艰难任务。注意游戏只有日版不锁区，截稿前日服未公布免费游戏名单。

令人眼红的亚服福利

[illegible]

Xbox One High Flyer玩游世界

时间：2014年11月10日～12月28日

对象：拥有印度、新加坡、韩国、中国台湾服Xbox LIVE账号的玩家，同时年龄已达到法定成年，拥有对应国家地区的居住权。

参加方法：于官方网页报名，并在活动时间内游玩指定的7款Xbox One游戏（《FIFA 15》、《极限竞速 地平线2》、《日暮城狂欢》、《刺客信条 大革命》、《使命召唤 先进战争》、《光环 士官长合集》、《丧尸围城3》）。每游玩一款即有一次抽奖机会，可以累计。

奖品：头等奖为世界环游之旅。其余中奖者可获得对应游戏的实体或虚拟官方奖品。

获得头等奖的玩家将会获得为期10天的世界环游之旅，旅程由微软精心安排。包括参观343、Insomniac、Turn 10等多家著名工作室，亲临第49届超级杯现场，搭直升机飞越美国大峡谷等等，真是羡煞旁人！

■活动之一是参观位于西雅图的微软总部和Turn 10。

FORZA极速挑战赛2015活动

时间：2015年1月28日～2月21日

对象：拥有中国香港服Xbox LIVE账号的玩家，同时年龄已达到法定成年，拥有香港居住权

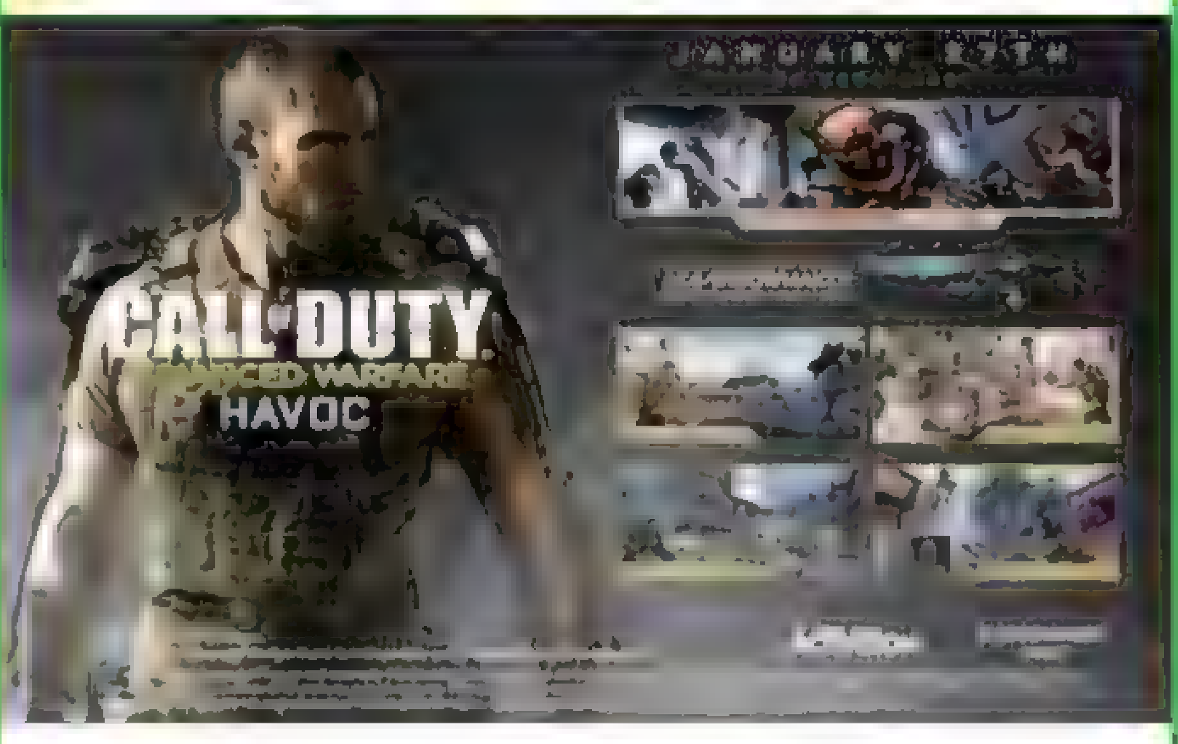
参加方法：于官方网页报名，并在指定时间内游玩Xbox One游戏《极限竞速5》的指定赛事，并将成绩上传至Xbox LIVE。根据成绩的高低选出100名玩家在指定地点举行决赛。

奖品：头等奖是特别版Ford Fiesta ST一台，价值港币234900元！纪念奖包括官方虚拟奖品和来自赞助商的实体商品。

不得不说，虽然玩龄超过20年、但赛车游戏水平仍停留于儿童卡丁车游戏级别的纱迦看到这条消息时第一反应就是：不会玩赛车游戏实在太亏了！不过看到要求香港居民这一条就淡定了。喜欢赛车游戏的朋友可得好好练练了，说不定哪天国行也会来这么一场比赛哦！

▼这就是传说中的大奖了，如果咱们读者里有香港朋友的话，现在练还来得及，说不定你天赋异禀。

《先进战争》丧尸模式DLC简介



1月27日，《使命召唤 先进战争》首个DLC：HAVOC推出。和过去一样，这个DLC包含4张多人联机地图和1张特别模式地图，同样是Xbox平台独占1个月。由于这个DLC的时间十分不巧，正好赶上合刊截稿，纱迦目前是仅差一个成就，但依然没时间来制作详细攻略，只能在专页里进行介绍了。

这回的特别模式地图正如玩家预料的那样，是丧尸模式的地图。不过出人意料的是这个丧尸模式的玩法和本篇的生存模式并不一样，反倒是和T组的丧尸模式如出一辙。初上手时发现除了不能修窗户外，其他部分简直一模一样！这回开发商同样请来了4位明星扮演主人公，其中有大家熟悉的约翰·马尔科维奇、《行尸走肉》里肖恩的扮演者等。

当然实际上手后就会发现区别还是有的，这主要是因为敌我双方都有外骨骼动力服。我方可以进行二段跳和瞬移，而丧尸方的行动则是要快很多，这也大大提高了战斗难度。此外游戏中出现的武器也多以未来武器为主，但大部分都只是套个马甲，只有小部分武器是全新的，例如激光枪、电子喷。系列的一些传统要素如猴子炸弹、抽奖箱全部都有保留，只不过样子有点变化。然后过去的厚皮、快手等技能变为动力服的外挂，必须先穿上动力服才能使用。

敌人方面这回有不少新品种，例如EMP丧尸，只要攻击到玩家就会令动力服失效，十分霸道。另一个比较难缠的敌人是感染丧尸，被其攻击到后需要在指定时间内来到消毒室才能解除感染，否则就会无条件死亡。

这回的丧尸地图并不大，而且官方提供了即时地图，会直接标注抽奖箱的位置，因此打起来十分舒心。和过去一样，这个地图也存在彩蛋，关系到最后最难的成就。目前已经有彩蛋的解法，只不过限于时间和篇幅我们只能在春节后为大家介绍了。

总的来说这个DLC有点缺乏新意，但照搬一个成熟的模式总比发明一个不好玩的新模式强。而且本篇的生存模式老实说实在不怎么好玩。对于喜欢丧尸的人来说这下子本作又变成不可不玩的作品了。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

这期下载游戏中的《箱子小男孩》是在新年第一场任天堂直面会时公布的下载游戏。HAL研究所以《星之卡比》和《任天堂全明星大乱斗》等游戏著称，所以当这款全新的下载游戏公布时，独立游戏级别的简陋卖相让小编有些犹豫要不要入手。不过从宣传片就可以看出，本作在谜题创意上非常新颖，而实际游玩过后更是让人不得不推荐。如此简单的黑白线条组合，却蕴含了非常多的音效和动画细节，随着关卡逐步解开，谜题的多样性会令你惊讶。值得一提的是这款游戏还附带了配信体验版的功能，购买过的玩家不妨将游戏分享给朋友尝试一下哦。

《太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险》祭典主题DLC配信

说起《太鼓之达人》，或许会有很多玩家为其热闹的气氛折服吧。用来演奏乐曲的太鼓，也是一种非常喜庆和热闹的乐器，而作为追加DLC的最终回，《太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险》回归本心，追加了以“祭典”为主题的DLC音乐。本次的追加包售价为500日元+税，还是比较实惠的。

● 追加曲目

夏祭り

One Night Carnival

マツケンサンバⅡ

どんちゃん音头

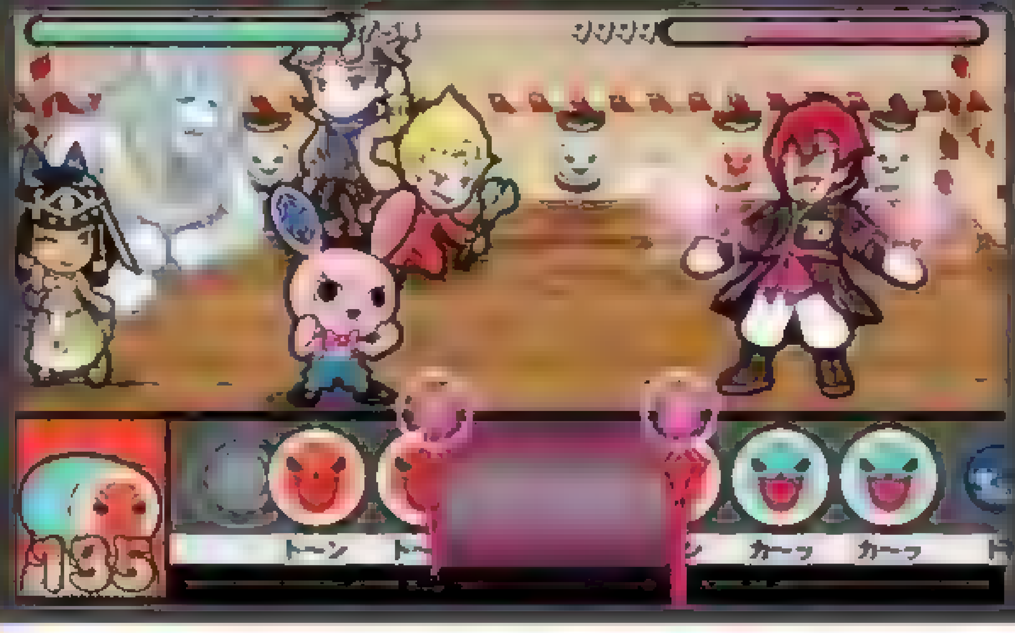
夜樱谢肉祭

传说の祭り

ドキドキ胸きゅん おまつりタイム

● 追加任务エンドレス太鼓祭り

● 追加换装はちまき与おまつりはっぴ套装



任天堂俱乐部停止服务 “小黄纸”成历史

任天堂于1月20日宣布其旗下会员俱乐部（Club Nintendo）即将停止服务。

在2015年2月1日之后，新发售的商品将不会有任天堂俱乐部点数；2015年4月20日起将不再接受入会和点数充值申请，而所有的服务将在2015年9月30日结束。换言之，继在N3DS和N3DS LL主机中不再附带“小黄纸”之后，这种兑换码将被全面取消且失效。此外，所有的会员数据还将会在2016年3月末全部清除，所以持有任天堂俱乐部点数的玩家们要记得进行点数兑换以避免损失。目前俱乐部的兑换产品已经被更新了一部分，包括800俱乐部点数换4000点的eShop点券。而在2月之后，还会陆续推出新的周边和小游戏。各位如果对现在的产品不太满意的话，可以暂时观望一下等待接下来的更新。

club. nintendo

任天堂俱乐部从2003年10月开始运营，至今已有11年的历史。它为GBA、GameCube、NDS、Wii、3DS以及Wii U等设备提供服务。目前已有5140款游戏对应会员俱乐部，累计有约620万人加入其中成为会员。通过输入兑换码、填写调查问卷等方式获得的俱乐部点数可以用来换取一些周边产品和小游戏，甚至参加促销活动兑换免费游戏。

此次任天堂俱乐部的关闭，是任天堂应对新的游戏市场环境，展开会员战略更改所需的一步。今后随着会员机制的调整，原有的NNID会员帐号应该会被进一步整合完善，甚至推出新的会员服务。

《新·萝萝娜的工作室 初始故事 艾兰德的炼金术士》主题发售

自从任天堂更新了新的固件以来，装扮主题界面成了又一个玩家消费的增长点。各种厂商纷纷推出了自家主打游戏的主题，让自己的游戏曝光度有所提升。近期Koei Tecmo就推出了《新·萝萝娜的工作室 初始故事 艾兰德的炼金术士》的主题。作为第一弹的主题，自然少不了我们的主人公了。该主题的上画面是萝萝娜的主题壁纸，相当漂亮，另外该主题还会有专属的主题配色和图标，BGM采用了《Falling, The Star Light ～炼金少年·少女～》，因而还算是比较厚道的。目前该主题的售价为200日元，这也是主题系列的正常价格了。按照今后的规划，还将会在2月和3月推出第2弹和第3弹的主题，感兴趣的玩家就不要错过了哦！

《初音未来 未来计划 豪华版》新收录歌曲

作为音乐游戏来说，歌曲是其最大的魅力和生命力，对于《初音未来 未来计划 豪华版》来说也不例外，为了扩展本作的魅力，也为了对得起资料片的素质，SEGA 已经确定会在本作中加入一些新的曲目。确认的新曲目有三首，分别是**クワガタ P** 的《君の体温》，Junky 的《**メランコリック**》和**ハチ**的《**マトリョシカ**》。

《君の体温》具有轻快的曲调，以吉他风为主的歌曲配合新演出的 PV，给人一种情感丰富的感受。《**メランコリック**》描述的是一位有些强势的女孩子在面对单恋时的情感变化。《**マトリョシカ**》则是一首具有“魔性”的曲子，奇妙的歌词和怪诞的曲调让人欲罢不能。特有的世界观也是这首歌的取胜秘籍。

按照目前来看，本作的诚意十足，后续还会有什么样的音乐加入呢？让我们一起拭目以待吧。

eShop下载推荐

箱子小男孩

ハコボーイ

●推荐玩家：喜爱解谜类游戏的玩家，喜爱休闲游戏的玩家

售价：630 日元

推荐度：★★★★★

配信日：2015年1月15日

[illegible]

逃离 命运的梦幻塔篇

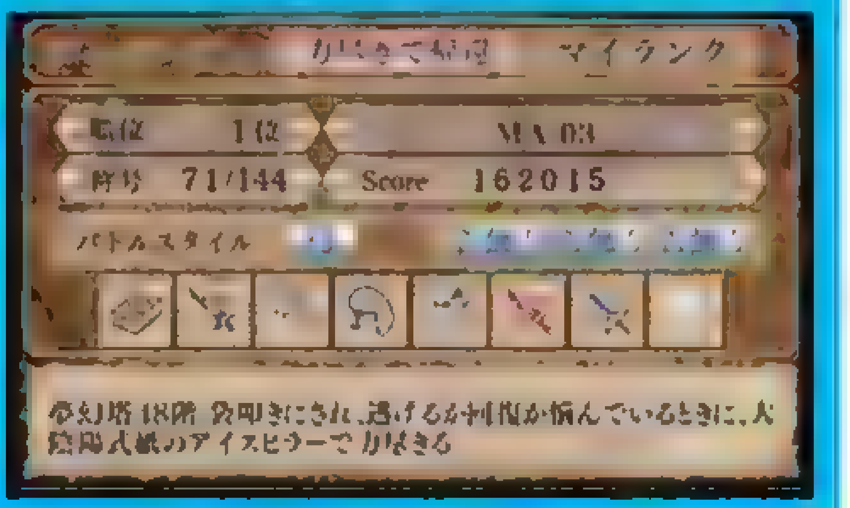
●推荐玩家：喜爱动作扮演游戏的玩家，喜爱幻想风格的玩家

售价：500 日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年1月28日

[illegible]



激投战士

●推荐玩家：喜爱动作游戏的玩家，对新奇游戏感兴趣的玩家

售价：500 日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年1月28日

[illegible]

THE KEEP 被诅咒的水晶迷宫

●推荐玩家：喜爱迷宫探险的玩家，喜爱角色扮演类游戏的玩家

售价：1200 日元

推荐度：★★★

配信日：2015年1月28日

[illegible]

VITA命

PSV 在 2015 年开局良好，前三个月就有着相当不错的游戏阵容——2 月有《战国无双 4- Ⅱ》和《噬神者 2 狂怒解放》，3 月份则是《数码宝贝物语 网络侦探》、《梦幻之星 新星》中文版以及《闪乱神乐》最新作相继发售，密集的攻势无不瞄准了玩家们的钱包。台北游戏展上确认《噬神者 2 狂怒解放》中文版能够继承前作日文版存档的消息，无疑是给系列老玩家吃了一颗定心丸，另外从去年开始就不断跳票的《IA/VT 缤纷色彩》近期公开游戏预定于 2015 年 5 月发售，希望不要再变卦了。

火热DLC 《初音未来 歌姬计划F2》最新DLC情报

虽然距离《初音未来 歌姬计划 F2》的发售已经有蛮长一段时间了，不过 SGEA 一直持续地为本作追加各种 DLC，也算是系列这么多部作品以来，支持力度最高的一次了。最新的第 11 弹 DLC 已经于 1 月 29 日开始配信，由于 1 月 30 日正好是巡音的 6 周年生日，因此本次 DLC 的内容大部分都与巡音相关，感兴趣的玩家们赶紧行动起来吧。

两首经典曲目追加

本次追加的两首经典曲目都极具人气，分别是《Just Be Friends》和《magnet》，每首歌售价均为 500 日元。

《Just be Friends》

创作者：Dixie Flatline

最初收录于《初音未来 歌姬计划2》

《magnet》

创作者：minato

最初收录于《初音未来 歌姬计划 2》

追加服装

フェアリーマカロン

售价：300日元

设计者：nezuki

最初收录于《初音未来 歌姬计划 扩展版》

巡音ルカ コンフリクト

售价：300日元

设计者：redjuice

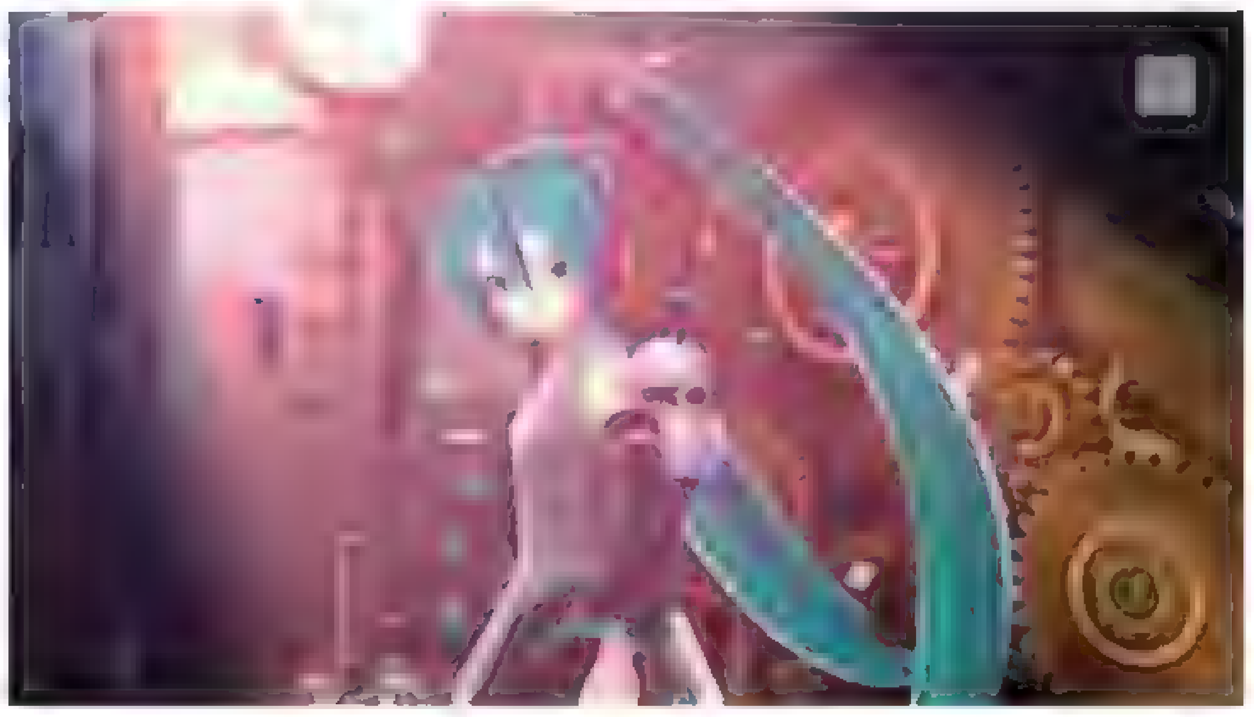
初音未来《里表ラバーズ》专属服装巡音版

チャイナ

售价：300日元

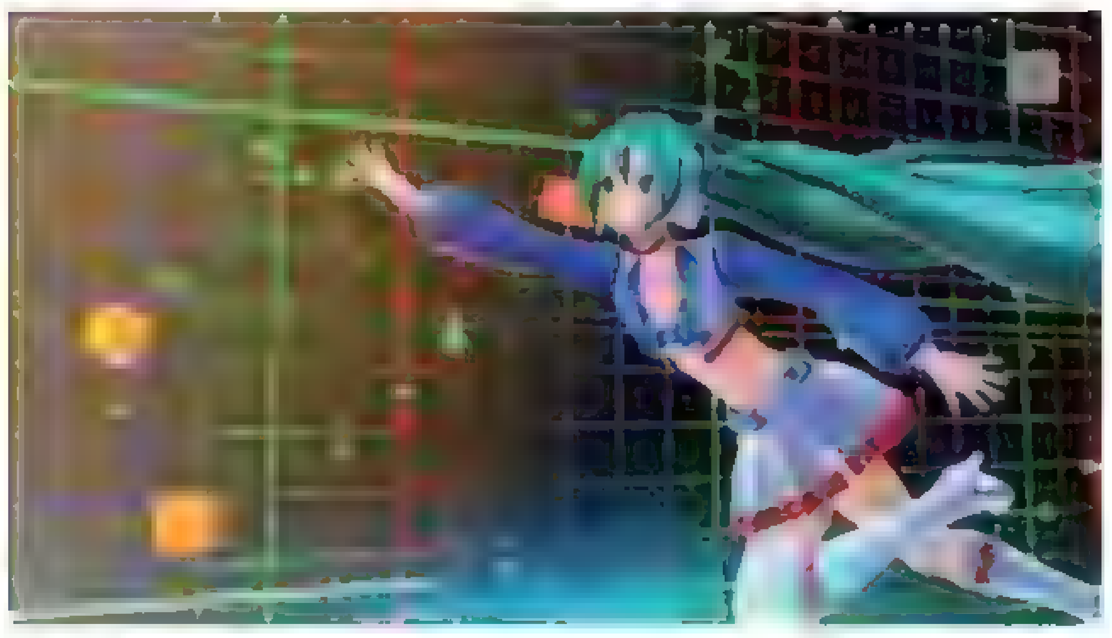
设计者：チャイナ

最初收录于《初音未来 歌姬计划》



AMERICANA

售价：300日元
设计者：exiled_artist
最初收录于《初音未来 歌姬计划 街机版》

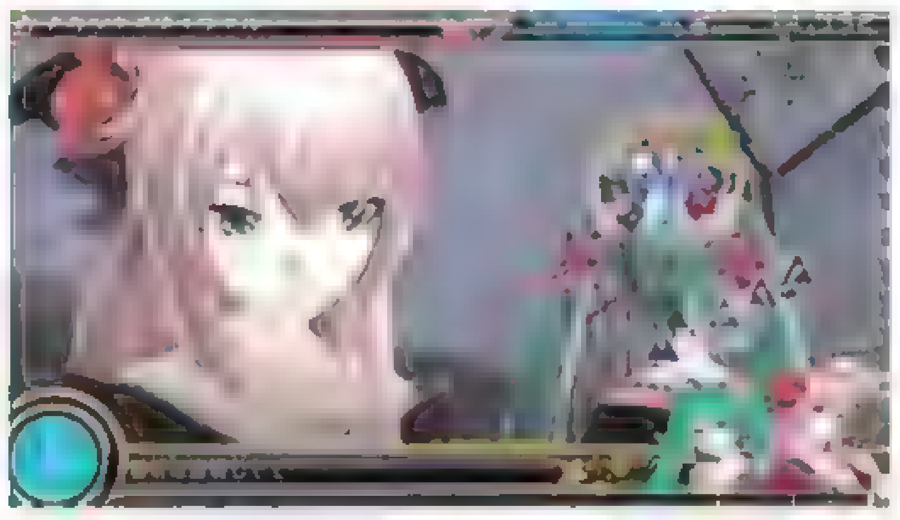


エールダンジ

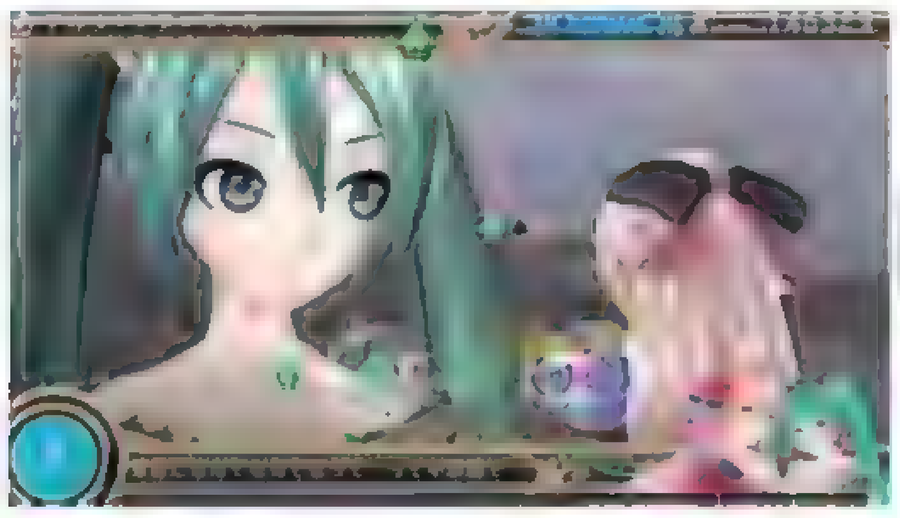
售价：300日元
设计者：奈良立鹿
最初收录于《初音未来 歌姬计划2》

ナギサ.レプカ

ナギサ レプカ AS
售价：300日元
最初收录于《初音未来 歌姬计划 扩展版》



▲蝶&华(Colorful)



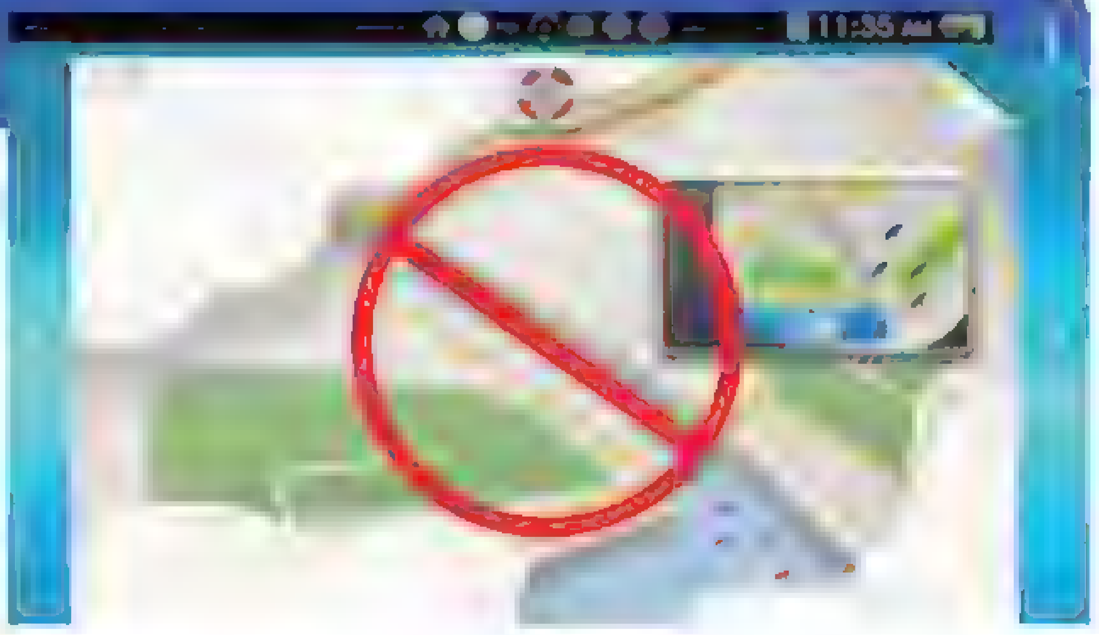
▲蝶&华(Gold)

▲蝶&华(Silver)

追加皮肤

本次追加的三款皮肤“蝶＆华(Colorful)”、“蝶＆华(Gold)”、“蝶＆华(Silver)”样式上差别不大，仅仅是在配色上有所差异。从配信开始日起前39日供玩家免费下载，之后每款皮肤的售价恢复为100日元，大家别忘了抓紧时间下载。

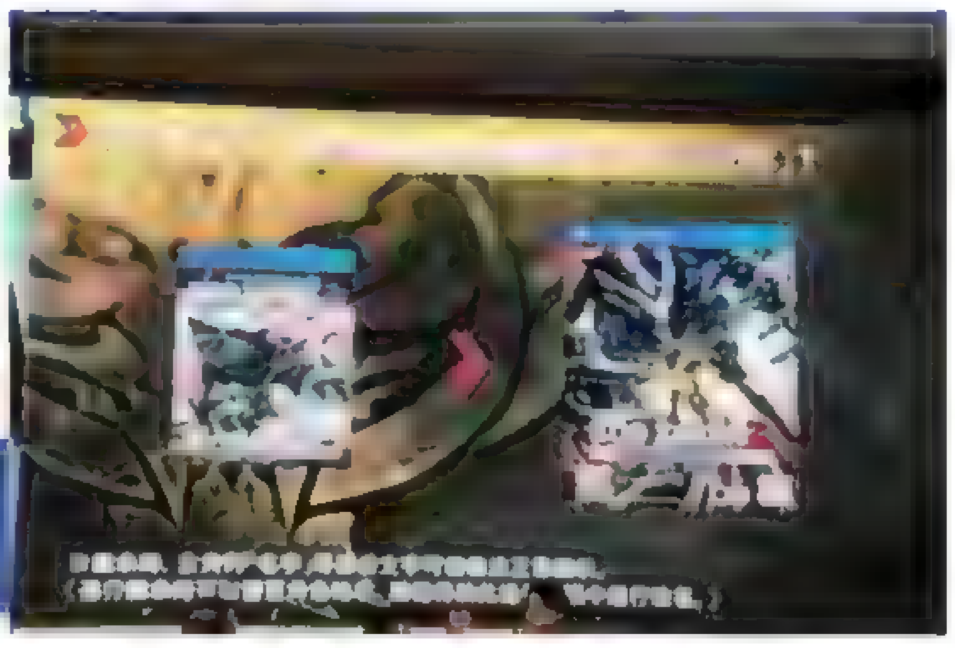
百科趣闻录 PSV两款应用程序将停止服务



SCEJA于1月28日发布公告称，在预定于三月发布的PSV系统更新中，将会强制删除内置的“地图（Map）”程序，与其相关的所有功能也会删除，而“Near”程序中与之相关的部分功能则会失效。除此之外，Youtube应用将会于4月20日停止提供服务，Playstation Store则会从1月28日起停止Youtube应用的配信，用户今后只能通过PSV内置的浏览器访问Youtube。

由于这两款应用本身使用率就不高，尤其对国内玩家而言更是如此，因此索尼的这项决定虽然突然，但对国内玩家的影响并不大。只不过地图与Youtube两项服务都与Google相关，不免让人有所猜疑。

新作情报站 《噬神者2 狂怒解放》中文版可继承前作存档

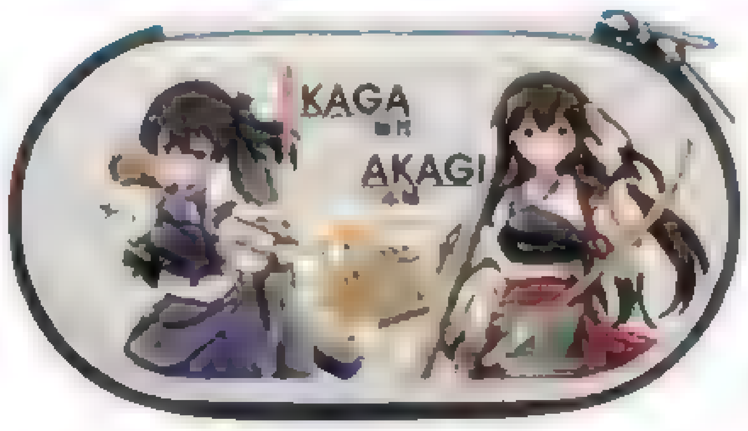


《噬神者2 狂怒解放》将推出中文版的消息相信让国内的很多玩家都非常兴奋，然而早些时候官方称中文版将无法继承《噬神者2》的存档，这无疑是给系列老玩家们泼了一盆冷水，也引起了一些中文地区玩家的不满。不过在台北2015游戏展上，BNGI确认中文版将支持继承《噬神者2》的日文版存档，并且PSV和PS4双版本都将对应亚洲限定的泳装DLC，老玩家们这下不必担心自己的努力付之东流了，请放心购买中文版吧。

周边万花筒 HORI出品，《舰队收藏》PSV周边

为了配合预定于5月发售的《舰队收藏 改》，HORI近期公开了两套以《舰队收藏》为主题的PSV周边组合，分为“大和版”与“长门版”，同样会在5月推出。组合内包含PSV2000用外壳、PSV2000用硬包以及屏幕擦拭布，售价均为3974日元。

《舰队收藏》周边套装 大和版



▲以【加贺】与【赤城】为主题的收纳包。
◀遮光保护壳，表面印有游戏版战舰【大和】彩绘原画。

▶动画版样式屏幕擦拭布。

《舰队收藏》周边套装 长门版

▲以第六驱逐舰队晓”、“响”、“雷”、“电”作为主题的收纳包以及与大和版同款的屏幕擦拭布。

▶遮光保护壳，表面印有游戏版战舰【长门】彩绘原画。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

到本文截稿为止，还没有 PS4/PSV 国行主机的新消息，不得不说这真遗憾。不过尽管如此，纱迦还是坚信国行主机会于今年春节期间上市。而就在写下这段文字时，微软宣布有 5 款 Xbox One 国行游戏已通过审批、即将上市，真是迟来的温暖啊！这里也请有条件的玩家多多支持行货。

·PSV破解PSP模式 · GateWay 3DS新动态 · PS4 Slim真伪存疑 · 白色Xbox One受追捧

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV购机推荐套餐

主机	PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1060元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1288元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：受到多方面的影响，PSV 行货未能如期在 1 月 11 日登陆国内，对此索尼针对玩家也进行了退款和补偿工作，在 PS 天猫店购买的玩家，不愿意继续等待的人都得到了主机定价 10% 的补偿金，不过大多数玩家还是愿意为了行货继续等下去。目前暂时还没有行货上市的消息和内幕，坊间也只是传说行货要延期到今年 3 月份才会上市，主要问题在于首发游戏欠缺。至于延期会不会造成主机锁区，目前还没有明确答案，倒是索尼回收后给部分媒体的第二批主机暂时还是未锁区的，PS4 方面也是同样的情况。市场方面 PSV 受到行货延期的影响不大，标配的港版裸机价格在 1000 ~ 1100 元之间，几种颜色的价格相同，和上个月的情况基本一致。

▲PSV时至今日依然可以破解PSP模式，只不过操作非常复杂。

由于寒假的到来，最近商家的捆绑套餐异常火热，毕竟 PSV 更多的还是面向于学生市场，捆绑套餐里面多是数字游戏，无论商家说得再超值优惠，只要你在乎奖杯和游戏的话，还是不建议选购的，这点不再赘述。另外有从日本回来的朋友问到国内市场有没有破解服务，笔者不太清楚日本市场的情况，不过国内目前由于 PSV 破解比较麻烦，所以商家基本上都不会帮忙破解。现在所谓的 PSV 破解依然只是利用漏洞安装 PSP 破解系统。3.18 系统以下可以尝试 TN-V 进行破解，操作比较方便，新版本主机只能使用气泡破解方式，游戏需要转换，操作较为复杂，兼容性一般，具体就不过多进行介绍了，如有需要可以单独做一次专题。至于前不久刚刚更新的 3.36 系统，只是增强了系统的稳定性，并且封堵了一个 Bubble trick 漏洞，不过依然可以利用气泡破解方式进行 PSP 游戏，已经在 3.18 系统上操作过破解的玩家可以继续升级。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1060元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV-2000主机（行货黑白，Wi-Fi）	1299元	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
PSV TV普通版（港版）	220元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV原装耳机（港版）	120元		

02 3DS购机推荐套餐

主机	N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元
电源	北通变电金刚	58元
贴膜	N3DS LL专用Hon贴膜（组装）	20元
总计		1198元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：最近一段时间 N3DS 和 N3DS LL 的售价保持平稳，最令人期待的 GateWay 3DS 破解虽然已经发布，但暂时还不支持 N 系列，相信这也是 N 系列主机价格暂时没有太多变动的原因。至于早期的所有 3DS 系列主机，包括美版的 2DS，在 GateWay 3DS 最新的 3.0.3 测试固件中已经被全部破解，且 GateWay 3DS 还发布了除 2DS 以外各个地区版本的 4.5 降级固件，玩家可以操作旧版主机将固件降级至 4.5，享受无需联网的破解方式。目前，有 GateWay 3DS 和 4.5 至 9.2 系统 3DS 主机的玩家可以尝试，将 GateWay 3DS 固件 Launcher.dat 拷贝到主机的 SD 卡根目录，然后插入 Gateway 红卡，打开 3DS 网络浏览器，访问 http://go.gateway-3ds.com，稍等片刻，主机便会进入 Gateway 模式了，此时可运行破解游戏。如果要进行降级，那在打开网站后按住 L 键，此时便会进入 Gateway 主菜单，选择“BACKUP SYSTEM NAND”选项，将 3DS 当前的系统固件备份到 SD 卡。之后从 Gateway 3DS 官网下载相对应的降级固件 gateway.dg，同样拷贝到主机 SD 卡的根目录。注意降级固件的地区版本一定要符合，否则机器会变砖。之后再选择“DOWNGRADE CONSOLE”，出现提示后按 START 便可开始降级，降级

▲GateWay 3DS已支持除N系列9.2系统以下的所有主机破解，部分主机更可直接降级至4.5官方系统。

过程中不要断电、合盖休眠或是取出存储卡，降级完成后出现提示，按 A 继续，回到 Gateway 主菜单。选择 “BOOT GATEWAY MODE” 即会进入 Gateway 模式进行破解游戏了。恢复到 4.5 版本的 3DS 主机可以参考前段时间的 GateWay 3DS 详细破解教程，具体方法不再赘述。另外，受到 Gateway 全面破解的影响，原先价格一直高企的 SKY3DS 近期价格也有下跌，玩家在烧录卡上有了较多的选择，SKY3DS 目前支持 N 系列主机，GateWay 3DS 的 N 系列破解固件现在还在测试，两种卡各有优点，有需要的玩家按照想法选择就好。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版黑、白）	950元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.4系统）	390元		

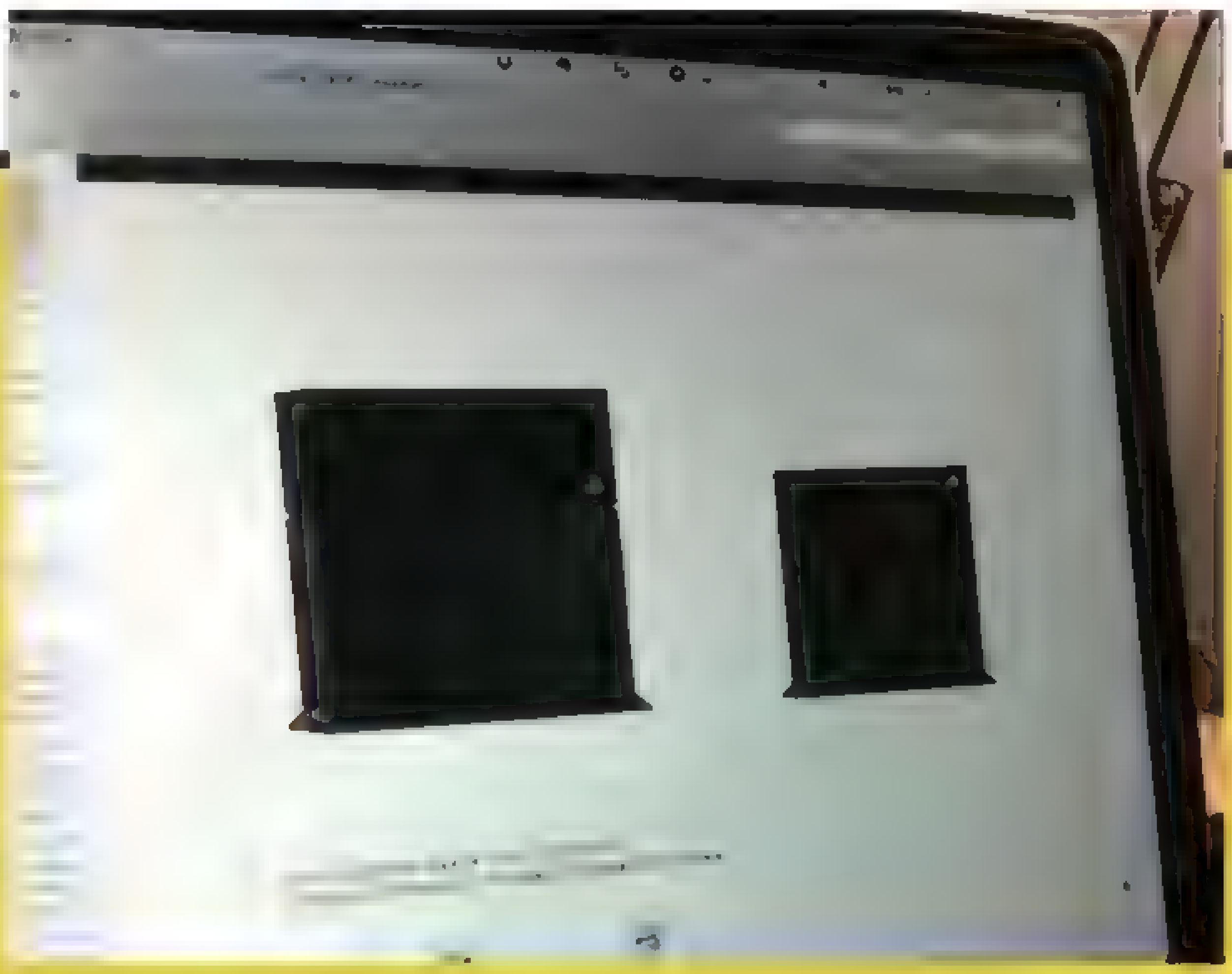
03 索尼家用机 购机推荐套餐

主机	PS4 CUH-1106A主机（500GB，港版）	2600元
总计		2600元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：行货主机的延期显然出乎玩家的意料，很多商家也趁此机会重新调整了主机售价，这导致 PS4 港版价格一度涨回到 2700 元以上，不过截稿前主机价格稍显回落，现在市场的整体报价在 2600 元左右，相比行货即将发售前的价格还是高两三百元。除此之外，最近很多媒体开始爆出 PS4 Slim 的消息，看趋势大有在今年 E3 公布的势头，目前从样图来看整个机器的造型和 PS4 非常接近，设计上变动幅度极小，在索尼历代更新的主机中较少会出现这种情况，所以对于 PS4 Slim 的相关爆料，暂时并不可信，玩家也不必纠结于遥远的 PS4 Slim，现有的 PS4 还是足够满足需求的。另外还有一条关于 PS4 即将破解的消息在国内发酵，不少玩家在购机时会咨询主机会不会就此破解，这条消息来源于外媒 Kdramastars，Lizard Squad 据说是已经破解了 PS4，代码基于之前 Reckz0r 所制作的 PS4 破解代码，

▶PS4 Slim曝光，声称今年E3将发布，主机设计上几无大更新，目前暂时无法确定消息真伪。



他们打算在 2015 年放出破解芯片，允许用户运行盗版游戏，且无需 PS Plus 即可在线游戏，甚至还能够免费通过 PSN 更新游戏，运行被破解的 DLC。不明真相的玩家就此相信了这个“真实”的破解信息。实际上 Kdramastars 网站经常放出不准确的消息，而 Lizard Squad 前不久刚刚攻击了 Xbox LIVE、Facebook 等网络，现在已被 FBI 拘捕了部分成员。本来这只是一条无足轻重的消息，没想到却在国内流传开，PS4 被破解的可能性目前来看还是比较小的，期待破解的玩家不要相信不太靠谱的消息。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2600元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	2880元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2850元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2850元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 Kinect 2 体感摄像头一枚、HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：Xbox One 发售以来虽然在北美持续热销，但是在国内一直处于不冷不热的境地，国行也遭遇比较大的问题，所以主机的价格一直以来难有很大变化。近期比较热的当属 Xbox One 的白色款主机，虽然在去年 10 月 24 日就在香港方面上市，不过近段时间才有比较充足的货源。实际上所谓的港版白色 Xbox One，实际均为《日落过载》的同捆套装，里面除了白色主机外还有一张《日落过载》的游戏。同捆的白色主机官方售价为 3380 港币，约合 2725 元，国内商家的报价在 2900 ~ 3000 元之间，并不算太贵，对比黑色无游戏的 Xbox One，白色同捆还是非常有优势的，有条件又中意白色的玩家不妨可考虑入手此款主机。同捆 Kinect One 体感摄像头的主机目前的价格在 3500 元以上，依然非常贵，具体的选择看玩家的需求了。

注：本刊截稿前微软宣布将在亚洲地区推出同捆《光环 士官长合集》的白色 Xone One 套装，具体请参见 “Xbox Style” 栏目。

▶《日落过载》同捆的白色Xbox One主机，目前比较超值。

索尼家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2850元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	2980元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（港版，黑色，含Kinect）	3600元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（国行版，DAY ONE限定，含Kinect）	4299元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元

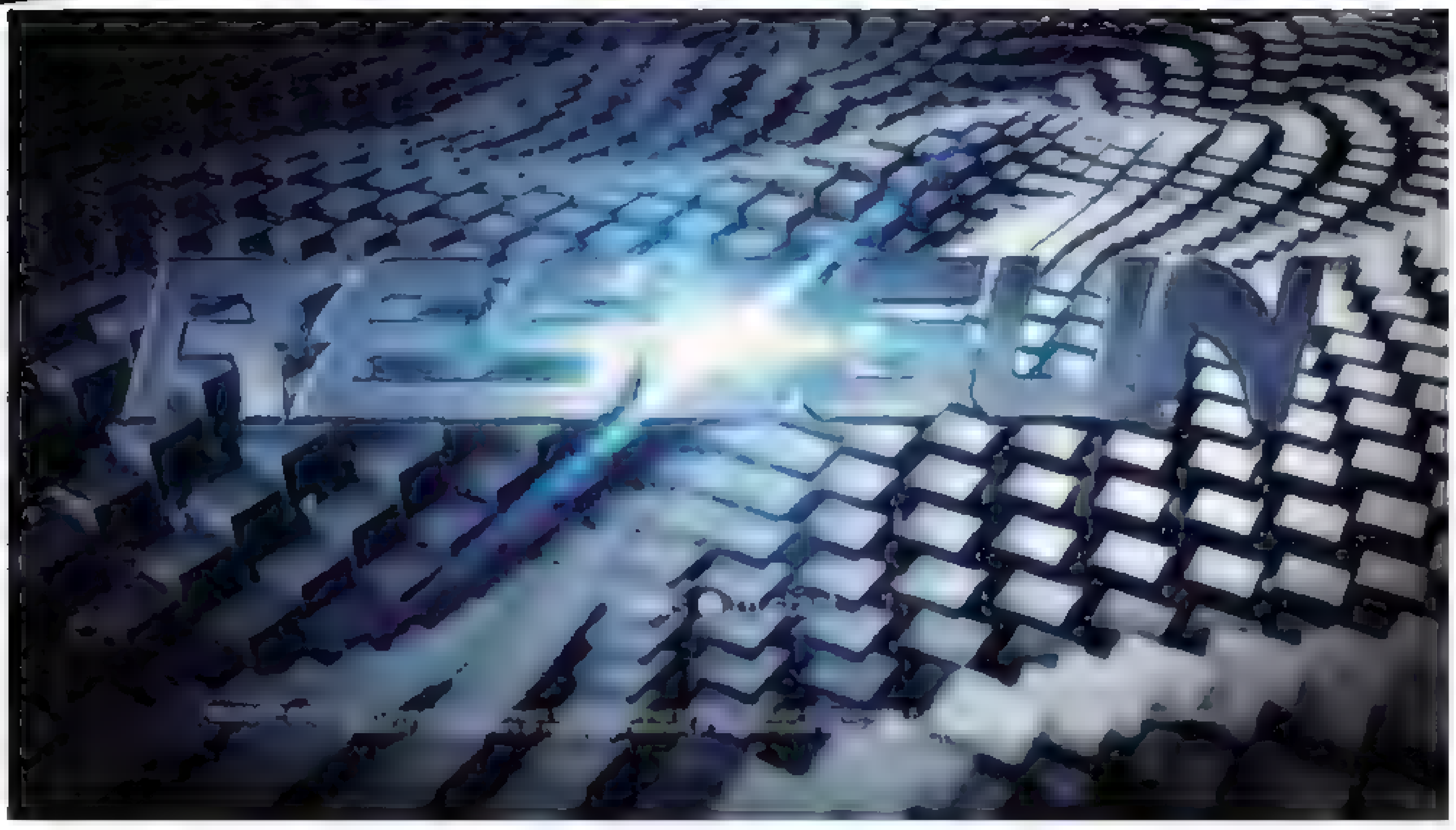
市场报价信息更新截至2015年1月30日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：胜负师

《光电战机》是PS4首发时的第一款PSN+免费游戏，其酷炫的特效和精彩的创意获得了媒体和玩家不俗的评价，可以说顺利地完成了首发的历史使命，同时也为次世代下载游戏建立了一个最初的标准。2014年底，本作登上PS3/PSV平台，虽说粒子特效缩水明显，但其低廉的定价以及分开计算的奖杯，（注：已下载过PS4版的玩家可以免费下载PS3/PSV版，白金为PS4版一个，PS3/PSV版一个）让玩家依然有尝试或重温的理由。以下是适用于所有版本的《光电战机》白金攻略，希望能对各位有所帮助。



白金路线

奖杯总数	34	铜杯	19	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	6～10小时
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
其他需要	无

《光电战机》的白金耗时不长，时间浮动主要还是看玩家的射击游戏水平而定。由于有三架机体各通一遍的奖杯，所以白金至少要打三遍街机模式，不过游戏中还是存在一些难点奖杯，想要一步到位，反倒有可能欲速而不达。因此，个人推荐将白金路线定成四周目。

1. 第一周目打简单难度，使用机体FEROX。这一遍没有特殊要求，正常通关即可，主要是熟悉一下操作和游戏的系统特点。

2. 第二周目还是打简单难度，使用机体NEMESIS。这一遍我们要做的是拯救每一关的全部人质，有点麻烦，只要一有人质死亡就马上重试，必须一个不漏。NEMESIS的主武器升级后有大量追踪导弹，这样就不太会漏掉特殊敌人的，而武器威力低的弱点在低难度下也不算明显。

3. 第三周目打困难难度，使用机体为最好用的PHOBOS。这一遍不仅要以顺利通关为目标，还要至少达成一次15倍得分，具体方法见下文。

4. 第四周目打普通难度，使用机体还是PHOBOS。这一遍的目标是不接关通关，接受过困难难度洗礼之后，你会发现这个目标并非遥不可及，我自己也只是试了两次就成功了。最后一关时注意放轻松，第一次尝试时，我就是在最终BOSS处连损三命，主要还是太紧张，第二次便轻松通过。

5. 到目前为止，应该只剩下几个特殊条件的奖杯，按照下文中提示的方法尝试几次，应该都能搞定。另外，如果能找到好机友一起双打的话，很多奖杯的难度都会降低。

I came, I saw, I blew stuff up

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Conqueror

取得条件：完成全部关卡（任意难度）

You have completed basic training!

取得条件：完成Rookie难度的全部关卡

Carry on, nothing to see here

取得条件：完成Experienced难度的全部关卡

The true RESOGUN starts here...

取得条件：完成Veteran难度的全部关卡

奖杯说明：本作的难点奖杯之一，射击游戏基础不好的同学需要反复练习。如果能找到机友一起打的话，难度会有所降低，两人都选PHOBOS机体吧！

Elected official

取得条件：完成第一关Acis

Certified electrician

取得条件：完成第二关Ceres

RESOGUN

Store no more

取得条件：完成第三关Decima

Winter is not coming

取得条件：完成第四关Febris

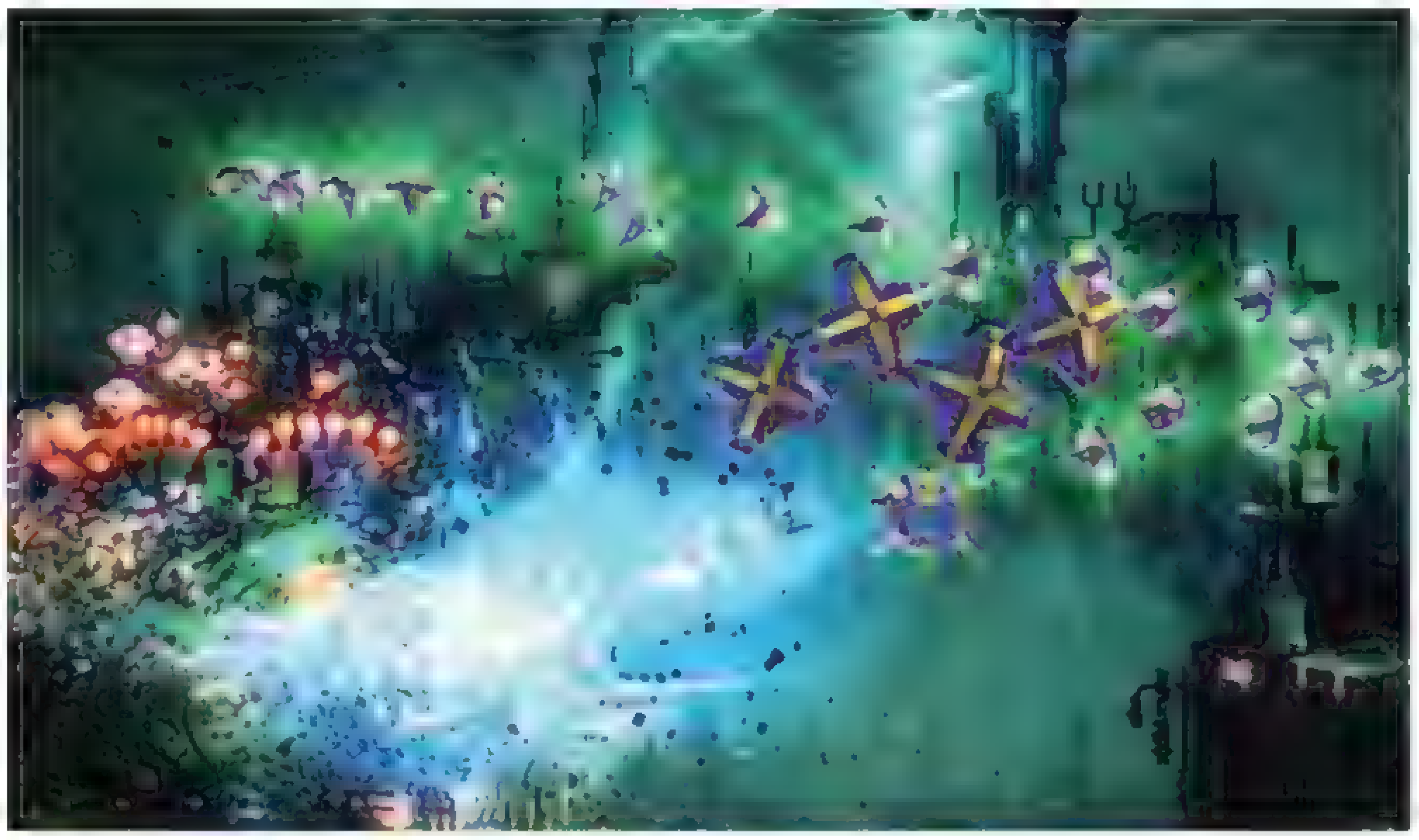
Cool trophy!

取得条件：完成第五关Mefitis

Micromanagement

取得条件：在一秒钟之内成功解救两名人质

奖杯说明：很有意思的一个奖杯，由于一次只能捡起一名人质，所以用普通方法肯定无法在一秒之内完成。推荐解法是先放出两名人质，然后利用L2键可将捡起的人质扔出的特性，将两名人质调整到我方救生飞船附近，之后捡起其中一个扔向救生光束，同时发动Overdrive使时间变慢，此时立即去捡另一个人质，算好接触光束的时机就能技巧性地达成一秒双救的奇怪条件了。还有，如果是双打，那这个条件真可谓轻而易举。



How do I stop this thing?!

取得条件：使用一次BOOST干掉50个以上的敌人

奖杯说明：Boost是按住L1键发动的无敌加速撞击，撞击过程中可以控制方向，松开按键时自机周围还会产生一定范围的冲击波。一次撞击干掉50个敌人并不难，在第一关就可以达成。当出现大量杂兵时，把他们引到一起，再使用加速撞击一网打尽即可。

Congratulations on your driver's licence!

取得条件：在一关里仅使用BOOST到达BOSS战部分

奖杯说明：难度不是很高的奖杯，但是有些耗时，建议选择简单难度的第一关来尝试，只使用加速撞击来消灭敌人，不使用其他的攻击手段，撑到BOSS战开始时奖杯就会弹出。由于简单难度的敌人数量很少，就算等BOOST槽恢复也不会有太大压力，而且玩家还有三条命的机会。

O to the D

取得条件：在一次Overdrive的有效时间内干掉100个敌人

奖杯说明：收集摧毁敌人后出现的能量，蓄满Overdrive槽后按R1键便可发动劲爆的Overdrive攻击。发动时自机无敌，且时间变慢，夸张的火力几乎可以秒杀任何强敌，也是重创BOSS的强力手段。一次Overdrive干掉100个以上的敌人在游戏中的机会不少，最容易达成的应该是第三关的BOSS处，BOSS放出的方块受到攻击会分裂，用PHOBOS机体发动Overdrive的话持续时间会比较长，足够打掉所有的小方块，在高难度时数量绝对超过100个了。

Masterful dodger of revenge bullets and stuff alike

取得条件：完成Master难度的第一关

奖杯说明：街机模式通关Veteran之后会解锁Master难度。作为最高难度真的挺难的，所有杂兵死亡时都会放出子弹，而且会高速狂暴化，非常棘手。好在没有要求Master通关的奖杯，打过第一关对于大部分玩家来说应该都不算什么。

1CC

取得条件：不接关完成街机模式的Experienced难度

奖杯说明：Experienced是游戏的第二个难度，也就是普通难度，不过还是建议玩家不要过早挑战这个奖杯，一般来说能打通困难难度的话，应该具有一定的熟练度和适应性了，此时再进行尝试。由于通一遍需要半小时左右，中途最好不要有什么事情打扰到你。值得庆幸的是，奖杯不要求一命通关，所以压力没有想像中大，可以在前期关卡中把保险省下来，最好不要损失生命数，我们以一关加一条命和一个保险为例，发挥好的话到最后一关一般能有五六条命和五六个保险，这样就比较从容了。因为是保命要紧，有些人质救不到就算了，不要做任何冒险的举动。机体方面当然还是推荐PHOBOS，越往后越能体现出它的优势。另外，这同样是个双打会简单不少的奖杯。

Humanist

取得条件：拯救所有的人质

奖杯说明：解救人质是本作非常重要的一个系统，每关都有10个人质，与之对应的是冒着绿光的特殊敌人，玩家只有一个不漏地消灭同一组的敌人，才能释放出一个人质，有的特殊敌人还要按顺序消灭，不然就算失败，部分人质需要一定的得分倍率才会被释放。释放出人质后，会有箭头指示人质的位置，此时玩家要快速将其捡起，送往我方的救援飞船处。注意，人质从场地的缺口摔下也会死亡。这个金杯是游戏中的难点之一，玩家要有耐心，因为很可能需要反复重试多次。推荐在简单难度尝试，战斗压力会小很多。反正就是一有人质挂掉就重来，慢慢记住所有特殊敌人的出现时间和大致位置，需要按顺序消灭的特殊敌人，打的时候谨慎些就行了。

Denied!

取得条件：从敌人的UFO手中拯下一个人质

奖杯说明：人质在地面上行走一段时间放置不管的话，就会有敌方UFO出来将其虏走，把UFO打爆就能获得这个奖杯。

Savior of Acis

取得条件：拯救第一关的全部人质

奖杯说明：第7名人质需要得分倍率3倍以上，第9名人质需要4倍以上。

Savior of Ceres

取得条件：拯救第二关的全部人质

奖杯说明：第8名人质需要按顺序干掉特殊敌人，第9名人质需要得分4倍以上。

Savior of Decima

取得条件：拯救第三关的全部人质

奖杯说明：第4和第6名人质需要按顺序干掉特殊敌人，第9名人质需要得分3倍以上。

Savior of Febris

取得条件：拯救第四关的全部人质

奖杯说明：第2名人质需要按顺序干掉特殊敌人，第9名人质需要得分4倍以上。

Savior of Mefitis

取得条件：拯救第五关的全部人质

奖杯说明：第7名人质需要得分3倍以上，第8名人质需要得分4倍以上，第10名人质需要按顺序干掉特殊敌人。

Savior

取得条件：拯救一个人质

奖杯说明：真正白送的奖杯啊！

(1+4)x

取得条件：得分倍率达到5倍

(5+5)x

取得条件：得分倍率达到10倍

(10+1.5+3.5)x

取得条件：得分倍率达成15倍

奖杯说明：四个难度的得分倍率上限分别是5倍、10倍、15倍和20倍，也就是说，在困难难度至少要达成一次最高倍率才能满足相关奖杯的条件。倍率中断有两种情况，一种情况是自机死亡，还有一种是间隔数秒没有得分。得分行为不仅仅止射杀敌人，解救人质同样可以持续倍率。还有，按R2键放保险并不会中断倍率，反而是保持倍率的急救手段。BOSS战时只要不死亡，倍率会一直持续，不会因为时间关系而中断。利用这一特性，我们可以把的目标关卡定在困难难度的第三关，但是需要玩家打街机模式，在第三关要做到一命不失且倍率不中断，可以达到14.9X倍，断了就直接从本关开始重打。成功后进入第四关，只要再坚持一小会儿，就能达成15倍得分了。这个奖杯同样是双打比较容易取得。

Let fly!

取得条件：把一个人质扔到拯救光束里

奖杯说明：没拿到这个奖杯的同学应该是没注意看操作图示吧，L2是扔人质哦！

Pilot of Ferox

取得条件：使用机体Ferox完成游戏

奖杯说明：FEROX属于平衡型机体，没什么特别之处，基础射击升级后也只是加一些威力和射速，过于平衡是此机体的弱点所在。

Pilot of Nemesis

取得条件：使用机体Nemesis完成游戏

奖杯说明：NEMESIS属于敏捷强化型机体，有着较高的移动速度，BOOST槽也能维持较长时间，但Overdrive的维持时间特别短，基础射击升级后会追加跟踪导弹，但威力低在高难度下是硬伤。

Pilot of Phobos

取得条件：使用机体Phobos完成游戏

奖杯说明：PHOBOS为火力强化型机体，移动较慢，BOOST槽消耗快，但Overdrive维持时间很长，对付大量敌人和BOSS时效果拔群。基础射击的范围很窄，但强化后会明显提升威力和射程，越到后期优势越明显。用三架小飞机各打通一次街机模式就能拿到三个奖杯，注意中途退出换别的机体接着打是拿不到奖杯的。推荐使用顺序参考白金路线中的说明。

To the max!

取得条件：将机体升至满级

Fire

取得条件：将主武器升至满级

Power

取得条件：将Overdrive升至满级

奖杯说明：只要打街机模式，从头打到尾，所有的升级道具（绿色加号）均不遗漏，那就可以轻松取得这三个升级奖杯。

美服及港服1月PS Plus会员免费游戏中的这款《移魂器(The Swapper)》是包含了大量“烧脑”谜题的佳作。以太空、自我意识和人体克隆为题材的本作科幻气息浓厚，游戏中的建模大都取材自真实物件，配合令人眩晕的玩法和声光效果，营造了非常独特的体验。尽管游戏本身已经推出了比较长的时间，但相信不少主机玩家还没有体验过，趁着这个机会不妨来尝试一下吧！

文 初心者　美编 心の永恒

THE SWAPPER

移魂器	Curve Digital Publishing	平台动作
多机种 The Swapper		美版
2014年8月5日	本地1人	对应年龄 全年龄
售价为PS3/PS4/PSV/Wii U：19.99美元		

操作说明

PS3	PS4	PSV	作用
左摇杆/十字键	左摇杆/十字键	左摇杆/十字键	人物移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆/前触控屏	移动光标及镜头
×	×	×	跳跃，长按时跳得较高
□	□	□	抓住箱子/场景互动
○	○	○	打开地图
△	△	△	打开记忆资料（包含收集）
L1/L2	L1/L2	L	制造分身
R1/R2	R1/R2	R	转移灵魂到分身

游戏支持Cross Save的功能，在标题菜单选择Cloud Sync，然后选取云存档(Cloud)或本地存档(Local)，即可将另一个存档覆盖。

解谜要点

地图说明

打开地图，自己的位置用红色点标出，另外可以看到许多图标。其中用绿色箭头和闪烁的圆圈显示了地图边缘有尚未探索的区域(Unexplored)，蓝色的螺旋是快速传送点，紫色的圆圈是需要收集指定数量的光球(Orbs，以带点的绿色圆圈显示，地图界面左上角显示当前数量)才能启动机关的终端，满足条件时会闪烁提醒。蓝色的条纹则是障碍物，暂时无法通过。

浅蓝色带感叹号的是收集背景资料的记忆终端，其中有10处是跟奖杯相关的隐藏终端。而浅蓝色带问号的圆圈是跟剧情背景有关的神秘石块，路过的时候会有对白跳出来。

另外，场景中的黄色灯光显示了机关底座的位置，使用分身或者直接踩上去即可启动机关。当找不到路的时候可以观察周围是否有升降台并调查使用。在某些可以漂浮的场景中需要不断转移到新的分身来移动，或者直接用发射光线的反推力来漂浮飞行。

移魂器的用法

移魂器(Swapper)有两种功能，即制造分身和转移灵魂。把灵魂发射到分身上，就会变成可以控制的本体。在本体移动时，分身会做出一致的动作，因此利用地形位置就可以卡住分身或者本体，让两者的移动距离产生差别。当我们控制本体的时候，会因为摔落、撞击、电击、挤压等而死掉重来，但是重试的次数没有限制。

在可以使用移魂器之后，发射出去的光分3个部分，一是蓝色的光点，制造分身时用来指定分身的位置，二是白色的光束，指向分身并按下转移灵魂的按键会看到透明的射线。其三是红色的光线夹角，在这个角度范围和光线的一定距离内可以制造分身，按住分身键会看到右下角显示的红色轮廓，这些人影代表了玩家可以同时制造的分身数量。移魂器照射出来的分身在接触到玩家直接控制的本体时，或者本体和分身被白色的“射灯”照到，又或者是分身摔死的时候，都能被重新利用。如果可以使用的分身不够，也可以打开暂停画面从Check Point重来。

移魂器的这两种功能是游戏最基本的解谜手段。此外，在照射出分身轮廓的时候按住按键不放，整个画面会处于慢镜头的状态，利用几乎停滞的这段时间，迅速移动光标并转移灵魂，就能够安全地从高处降落，或者是一点点地“升上”高空。有些场景的谜题乍看无从入手，实际上就可以凭借这种慢动作来巧妙解决。

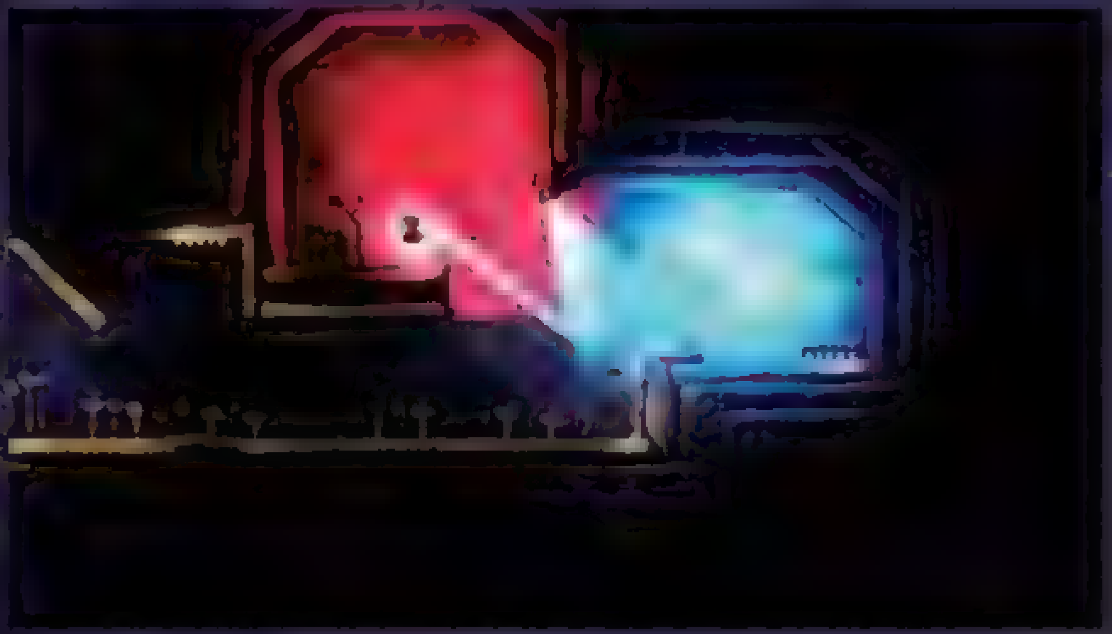
在某些关卡中，会出现红色、蓝色或是紫色的光线区块，它们会阻隔移魂器的光线，使其中一种功能失效（移魂光线透不过红色区域，蓝色区域内不能制造分身）或是两种功能均失效（紫色区域）。这时就要利用仅有的另一种光线来解开房间中的机关谜题，或者将这些有颜色的光线区块去除，再用分身来通过。只要从未被限制的区域着手思考，就会更容易找到突破口。

© Facepalm Games 2013

难点提示

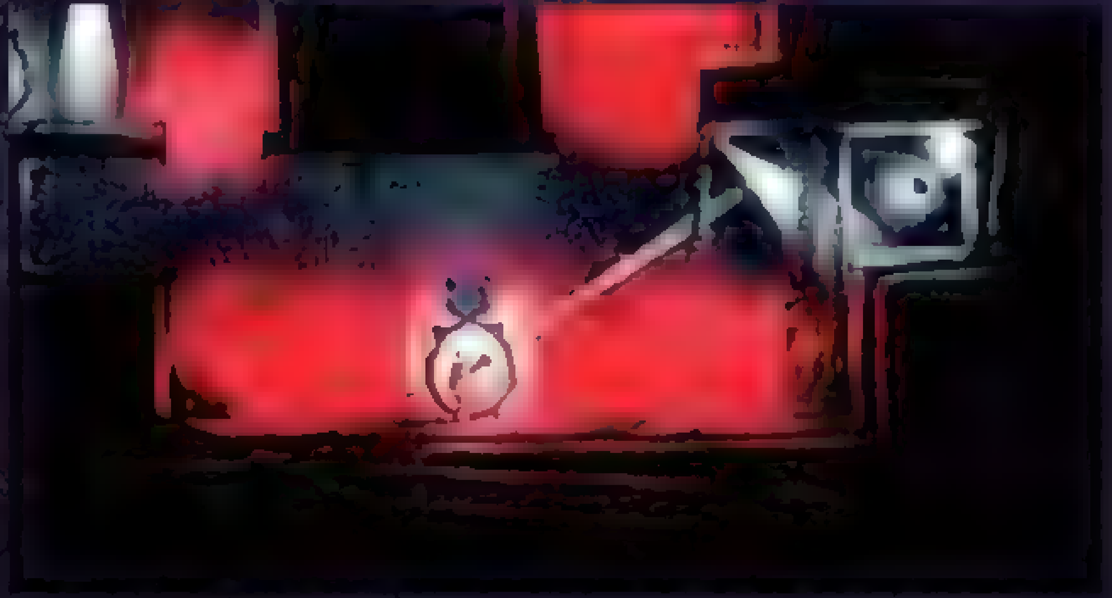
游戏中的谜题数量众多，限于篇幅，下面会略过前期一些一目了然的谜题，针对中后期难度较高的谜题，以基本的流程顺序给出解谜的关键提示。由于解谜的顺序不固定，也为了保留解谜的趣味性，建议玩家只在遇到难点时根据图片的特征查找攻略。

需要注意的是，本作的奖杯必须在结局之前收集完全，而且极其容易错失，请预先参考奖杯部分再开始游戏。

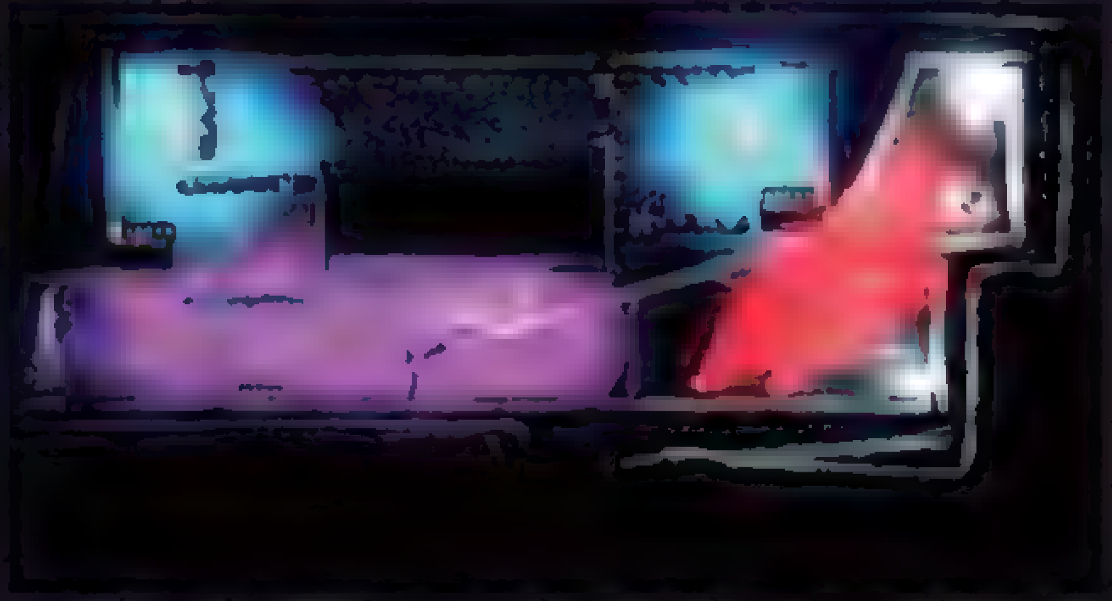


在红色区域分身，可以直接用分身把箱子拉下来。然后跳到箱子上去蓝色区域，再利用分身拉箱子到左边，踩下机关顶住箱子。红光消失就可以拿到光球了。

顺着传送带的方向，先上去蓝色光的区域，然后本体站到上面最右边，一路移魂下来，踩到所有机关右边门就会打开。



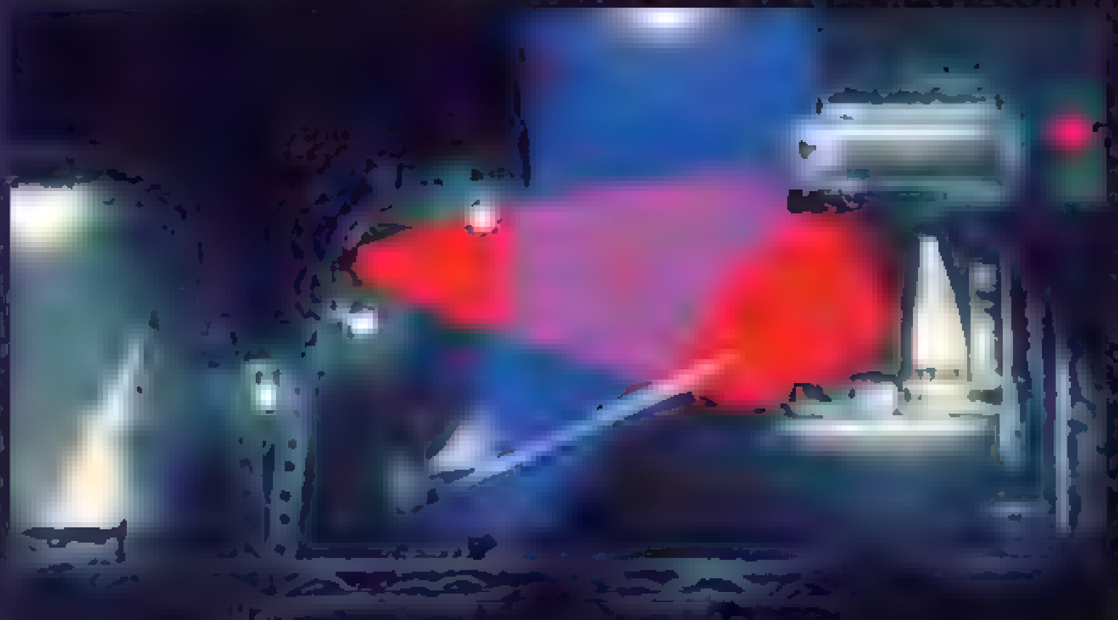
逆方向制造分身，直到在右上角的分身踩机关把门打开。



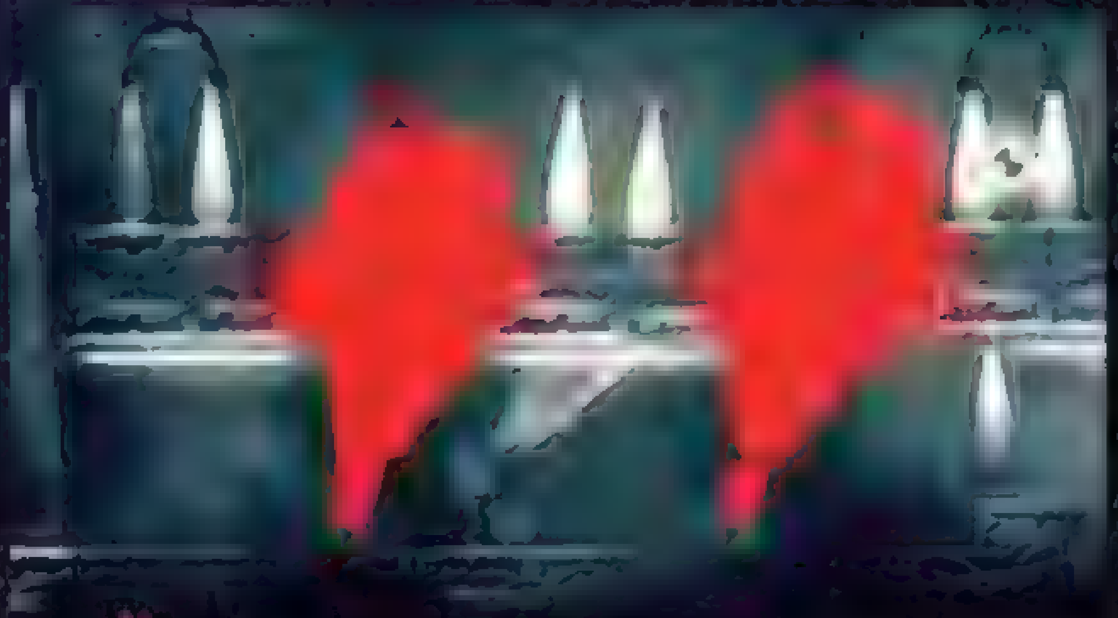
先在地面制造分身，本体踩着机关跳上去，迅速往左移动，分身就能踩着地面机关，上方的本体在两边制造分身踩机关即可。

在红色区域左边制造分身，然后在地面往右制造一个，转移之后走动，往红色区域右边也制造一个分身，最后左右移动踩机关即可。

注意到墙壁的洞，可以在对面制造分身，然后在上方也制造分身，来到右上方时向右移动，让地面的分身掉下去摔死即可。下方的空隙可以穿过分身光线，上方的只能穿过转移光线。



首先把最右边的箱子拉出来，挡住地面的蓝色光线，站到箱子左边，对着光球制造分身，然后推箱子顶住右边。在地面站着做分身，再踩机关即可。



先跑到最右边，用箱子挡住左边的红灯。往上方制造分身并转移上去，在中间的平台，向着左边重复分身和转移的动作并往右移动，这样在地面的分身就会顶着箱子往右走，最后挡住右边的红灯即可。

先在红色区域留一个分身，然后坐电梯上去，在光球的位置做分身，回来转移到红色区域的分身上即可。注意要踩着机关等待其将红光区域移走。

走到右边尽头，在紫色光左上方制造分身踩到机关，然后走到左边，在蓝色光之间的空白区域制造分身，转移上去即可向着光球的位置制造分身。将分身困在门内，本体上去蓝色区域之间重复制造分身，从而移动地面的分身重合到一起，最后在紫色光上方制造分身踩机关即可。

这里的关键之处是控制本体和分身同时拉动箱子到尽头，然后让上方的本体在顶层制造分身，再移动到右侧，转移到最底层的分身上即可。

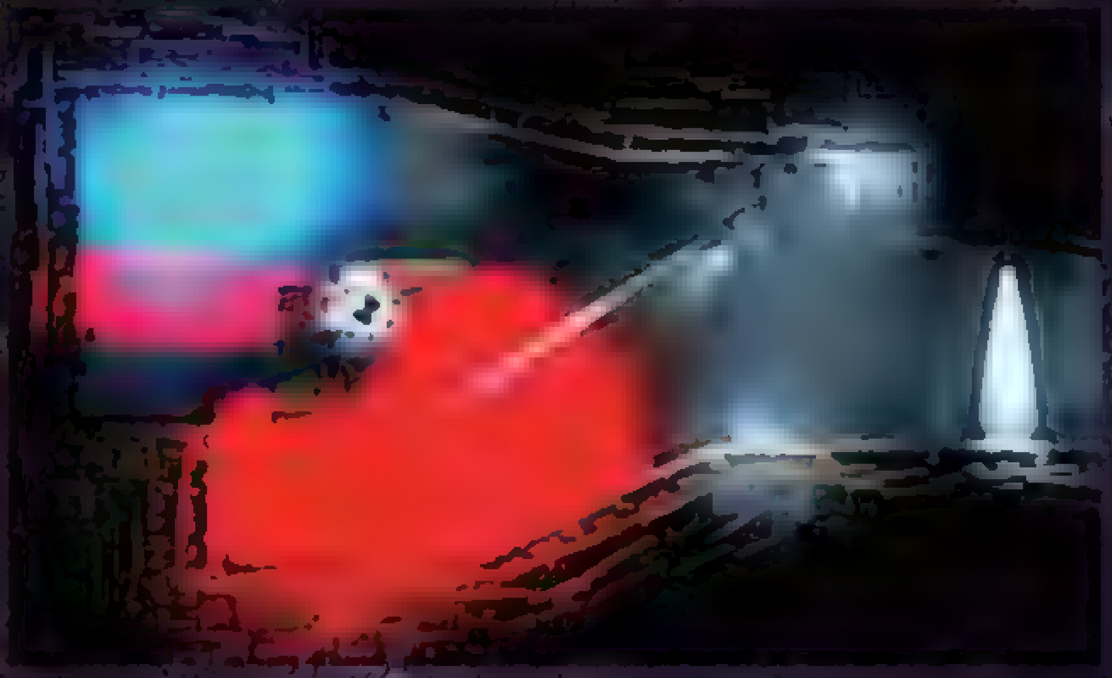
此处一进门后是两个小坑，把分身丢进去之后上电梯才是真正的谜题。解谜的关键是把一个分身留在右上角的两个平台的左边位置，让本体在地面移动和跳跃，这样分身就可以负责在右边踩机关。右边分身顶住左边平台，让本体在地面掉到最左边摔死之前，在左边平台制造分身之后转移上去，然后关掉蓝色光，这样分身就可以到达光球的位置。最后记住只能往左移动，让本体在地面站到刚刚好可以照射光球的位置，往右制造分身踩着机关熄灭红色光即可。

这里要在地面留有2个分身（间隔要尽可能的大），让本体站到最左边，然后在中间的平台制造分身，这样平台上的分身和地面最右边的分身可以同时踩到机关，由地面最左边的本体照射光球即可。这里的距离和角度要求比较严格，要轻推摇杆多试几次。

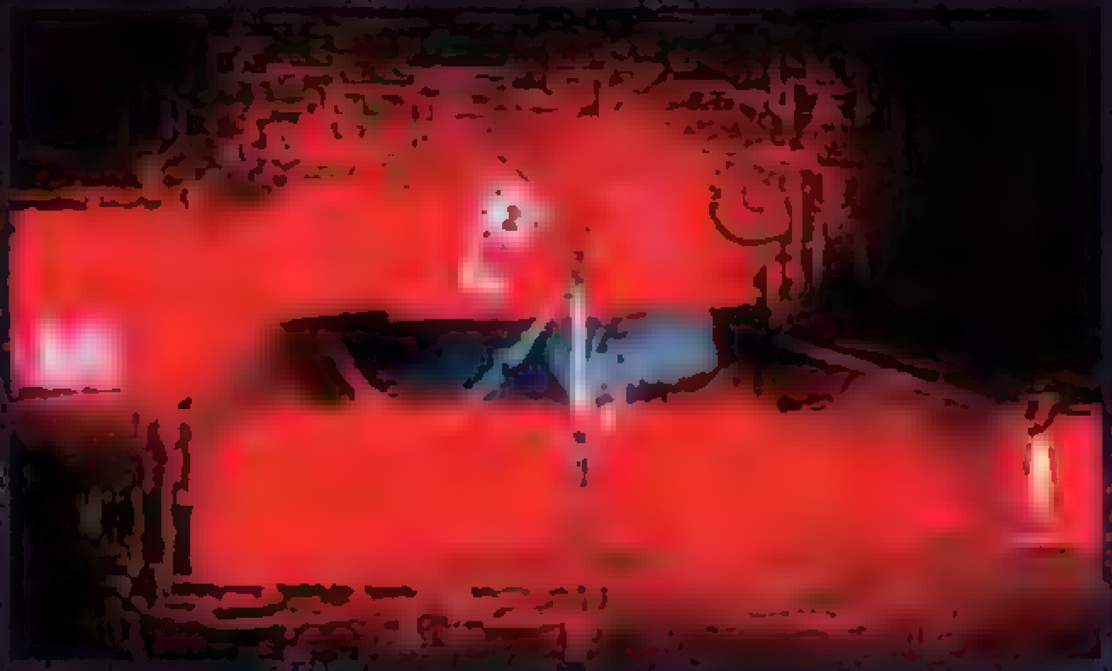
在重力反转的空间可以多用跳跃来躲开光线。该处谜题看似复杂，实际只是用来热身。当本体处于反重力状态时，造出来的分身也会是一样的状态。因此只要站到右边，在天花板向着左边光球附近制造分身，然后本体往右走，落到地面跳过光线，继续往左走转移到分身上，就能直接拿到光球。

这里只要在入口附近站到天花板上，然后向着左侧的石门顶端制造分身，本体回到地面机关的位置，趁着石门进入红色光线之前转移到门上的分身即可。

由于红光挡住，我们需要先在地面向着光球附近制造一个正常站立的分身，然后走到右边，在上下颠倒的瞬间把分身放到光球底下倒立，同时转移过去，这样本体就可以倒立着进入光球的位置了。注意第二次的分身要尽量靠左边放置。



首先倒立在天花板，在光球的位置制造分身，然后往右做分身并落到地面。在地面往光球上方的平台做一个正常站立的分身并转移过去，跳到左边阴影的位置，就可以从缝隙照射到光球处倒立的分身了。



此处注意到有两个箱子，先在左边制造一个倒立的分身，然后控制分身把天花板的箱子拉到中间，地面的本体和箱子也一样，然后本体和分身都跳到箱子上面，就可以同时靠近半空中没有被红色光线照到的位置，从而转移到分身上了。

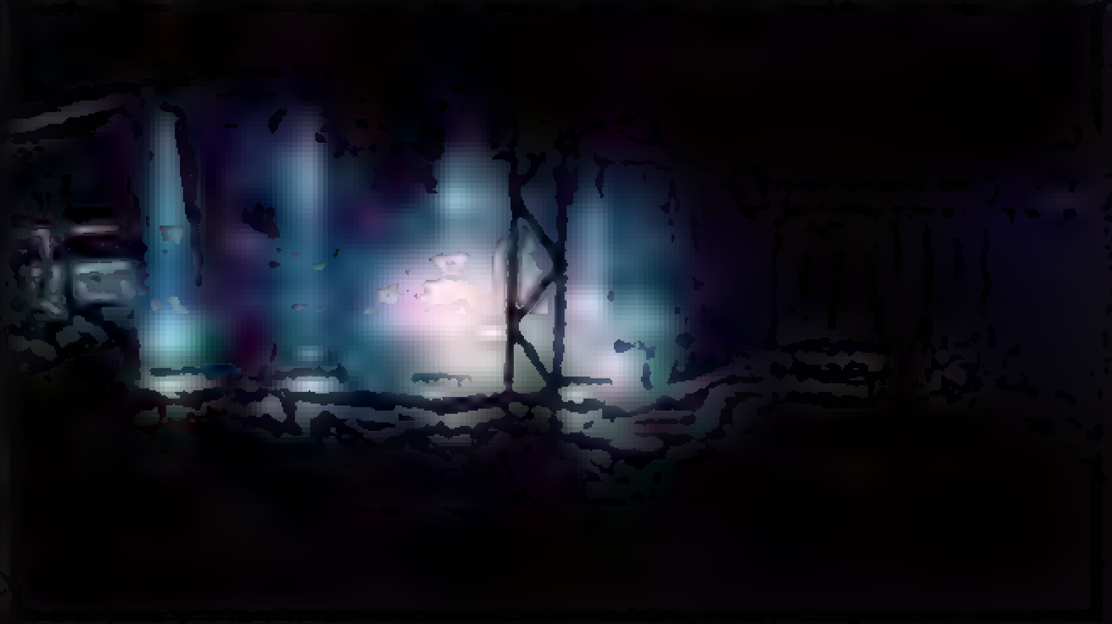
按照顺序依次制造分身：右上开关、左上尽头、左下开关、右下开关，然后一直往左走到底，在天花板做一个分身转移到地面，再在左上的机关处制造分身并转移，这样分身就可以进入光球的位置了。接下来本体不要落到地面，而且左下机关的分身也不要移动，本体正好站在左上的机关位置，往左走到底，然后跳跃收回分身，这时就可以依次在右上制造分身并转移，再转移到左下回收分身，最后在右下机关也做一个分身，即可转移到光球的位置。

这里的紫色光和红色光之间是可以穿透分身光线的。首先本体在天花板倒立着制造一个倒立的分身踩住平台下侧的机关并转移过去，然后倒立着往左走到边缘，并制造分身踩住机关，重复几次，使得最上面的分身在左上角掉到地面。这时将本体转移到地面，在平台上制造正立的分身（调节到倒立的分身的位置，使这两个分身上下对齐）。这样分身就可以同时踩住机关了。

此处红色光线阻挡了大部分区域，要靠慢镜头的时间内迅速转移。首先本体来到地面最左边，制造分身并转移到平台上，然后来到平台右边，在右侧地面的反重力光线的位置做一个倒立的分身并往左走，回到地面合体。此时倒立的分身应该刚好卡在天花板不能自由移动，然后分别在平台和平台上方突出来的小柱子顶端制造分身（利用中间没有红色光线的区域进行转移）。将本体转移到平台的分身上，向左移动使得柱子的分身往上升，此时注意要高跳起来，分身和本体会靠近，同时进入没有红光的位置，这时就可以借助慢镜头时间迅速转移到上升的分身中，注意保持慢动作不要摔死，本体就能够在到达天花板之前在右边的反重力光线处落地，即可拿到光球。

此处有左方、上方和下方三处平台，以及左右两处机关。首先来到右侧地面倒立，走到左上角下来的同时在下方平台蓝色光线左边的位置制造分身并转移，然后在地面制造倒立的分身并转移，再在右侧制造倒立的分身踩住机关。接着转移回到下方平台，做一个分身踩住左边平台的机关，就可以在上方的平台放一个分身上去拿到光球了。此时我们就已经凑够了124个光球，注意后面需要124个光球的地方不要马上触发，否则就会错过奖杯收集的机会。

在结局之前还会有两个谜题，但是没有光球的收集，部分巨石文字的收集也包括在这里。



此处有 4 个机关，控制右边的石门。站到最右边的开关上面，然后分别放置一个分身，再往石门右边转移即可。

最后的谜题引人深思，是留在这里，还是离开呢？笔者选择了留下，这样就可以收集到余下的巨石文字，但是已经毫无意义，但要是离开的话，你就会看到更黑暗的一面……

因此如果不想重打一遍，而且有网络条件的话，不妨在结局之前留一个云存档，然后试试另一个结局吧。

奖杯

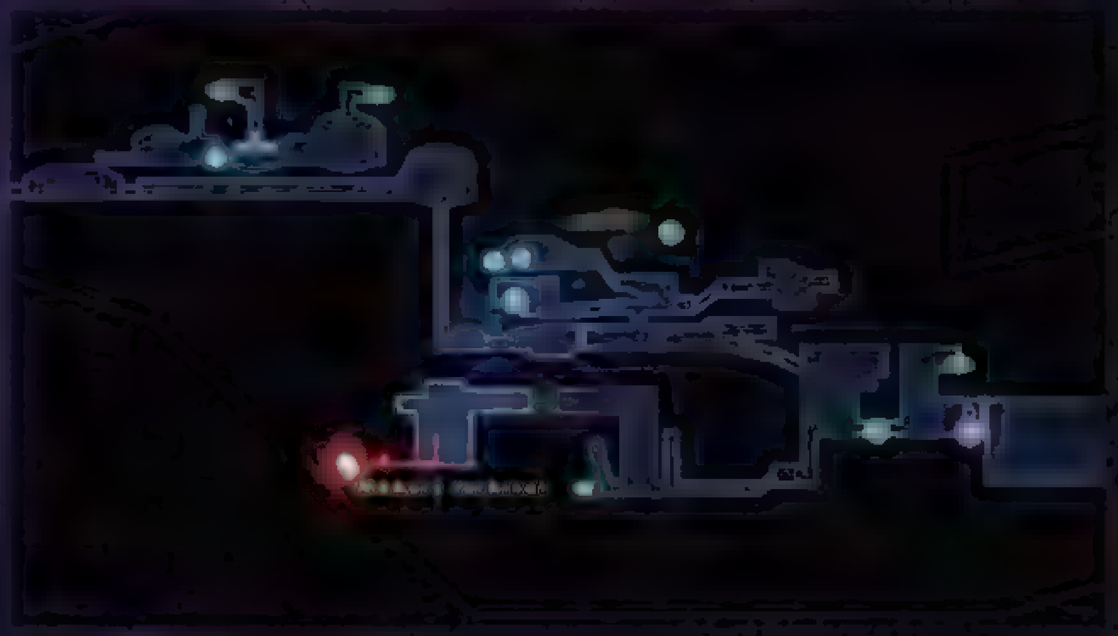
本作奖杯共有 10 个，全部属于收集类，而且隐藏的位置都极其隐蔽，因此都很可能会被错过。下面会提供初次经过时的地图指引，以区域名提示，打开地图时可以查看到右上角的区域名称。请在地图的红色箭头位置利用分身移动，找到暗处的入口继续前进，即可找到收集点的位置，调查终端就会跳奖杯。注意，在拿到终端资料之后如果未能到达储存点就死掉的话，不算收集成功，得回去再调查一次，想完美通关的话要记得安全离开。（通常切换场景就会自动储存）

请注意这些收集必须在“要求拿到 124 个光球的终端”之前完成，否则过了这个节点之后就只能重头再打一遍。如果在这之前有遗漏的位置，则可以通过各地的快速传送点移动到目的地附近。

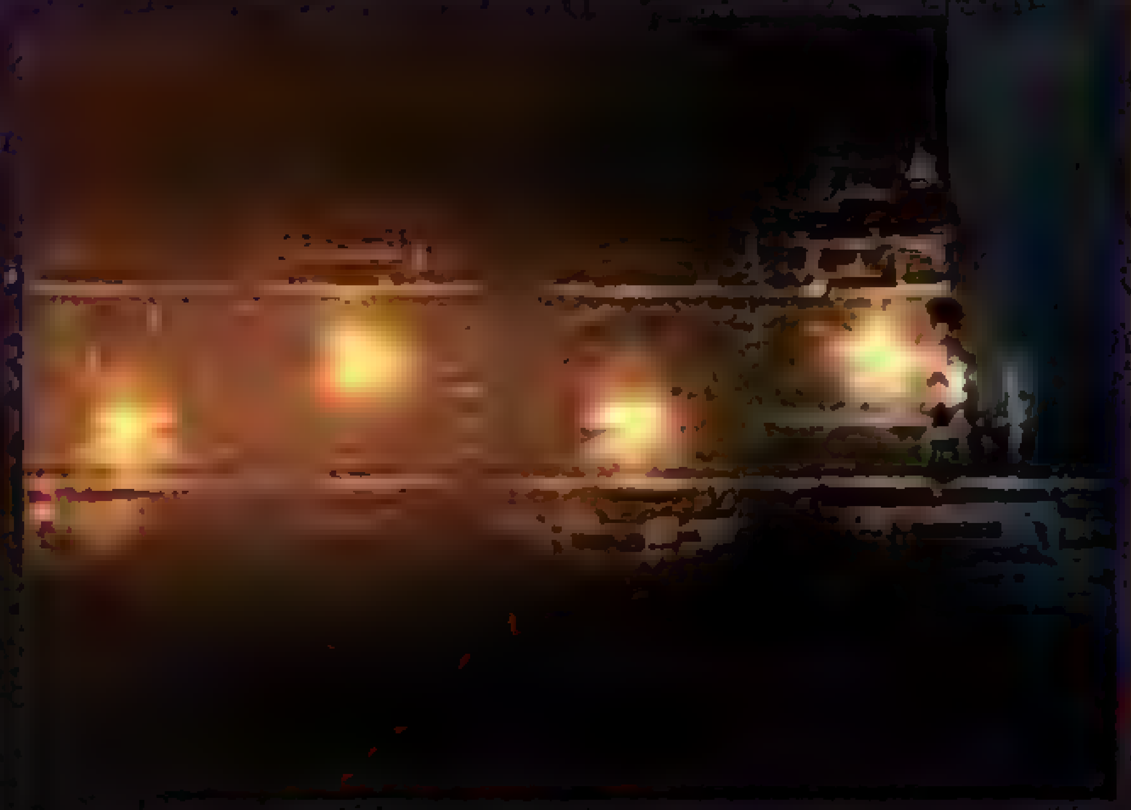
▲在结局之前要求收集124个光球才能启动终端的位置。

Ⅰ

位于大地图左下角（区域名称为 Quarantine），可以从右方传送点出发。这个位置有块巨石，站到石头左边有白光的地方，然后往上制造分身探路，上去之后往右会有个拐角，进去就是收集点。



位于奖杯“Ⅰ”附近偏下方的区域（Gardens），可以顺道去拿到。经过巨石之后升到最高处继续前进，跳到坑下面往左直走即可到达。

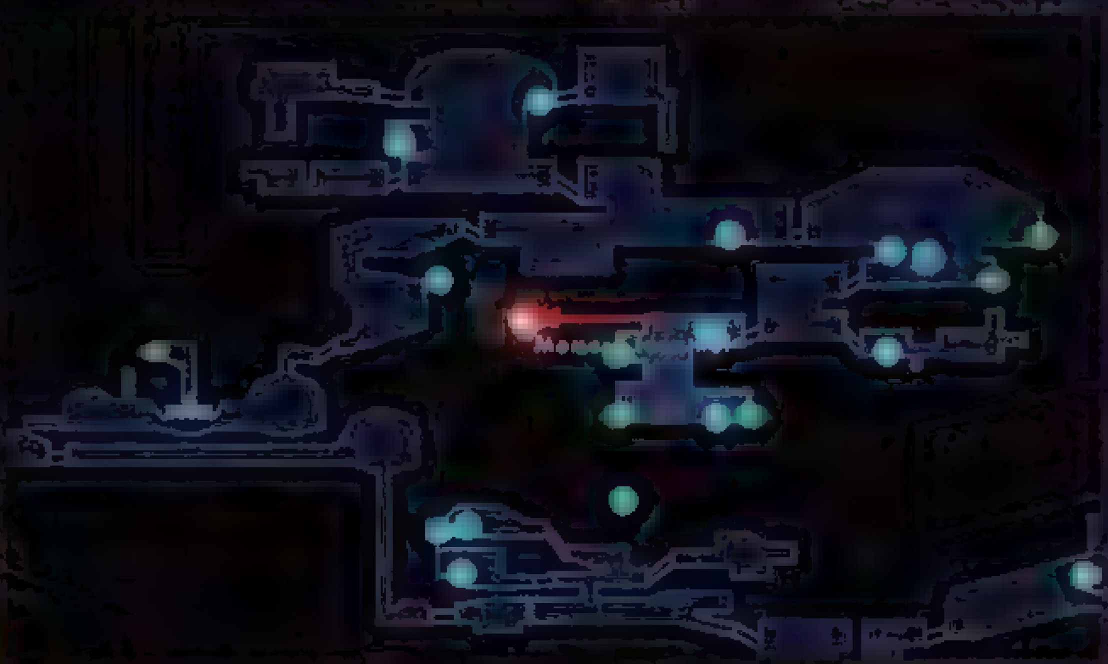


位于奖杯“Ⅱ”附近偏右方的区域（Cargo Bay）。逆着光子流一路转移到左边，分身要尽可能地放到画面尽头，往下到达底部之后，就往右制造分身。

Ⅳ

位于奖杯“Ⅰ”附近偏上方的区域（Laboratory Access），附近有三处传送点。找到这里的电击陷阱，在其左边黑暗的地方可以制造分身进去。

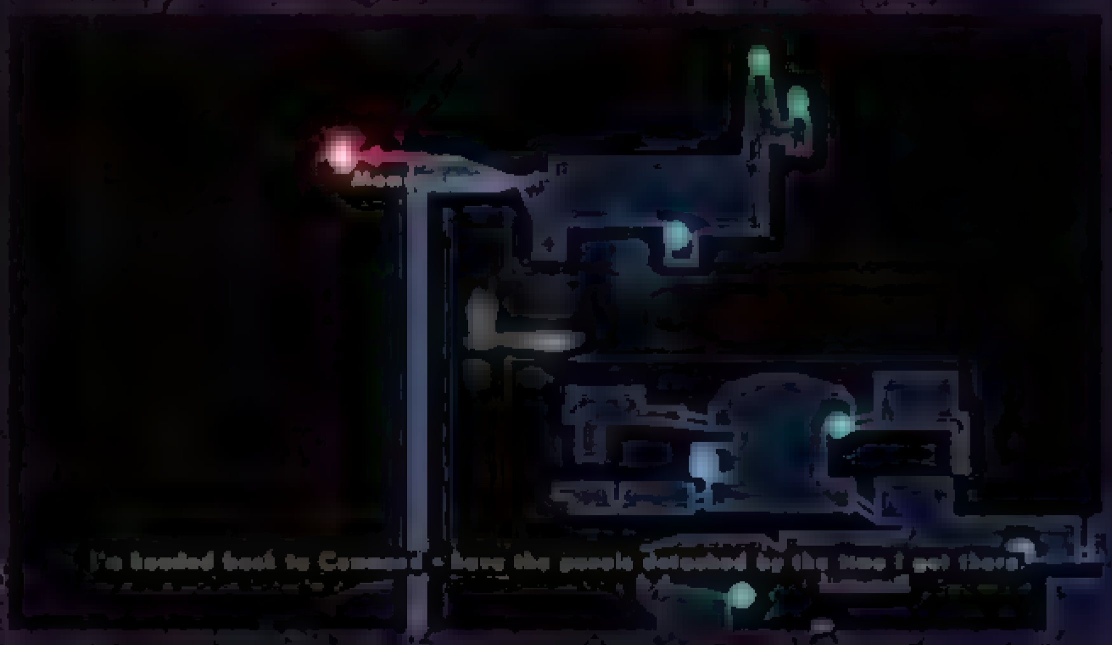
V



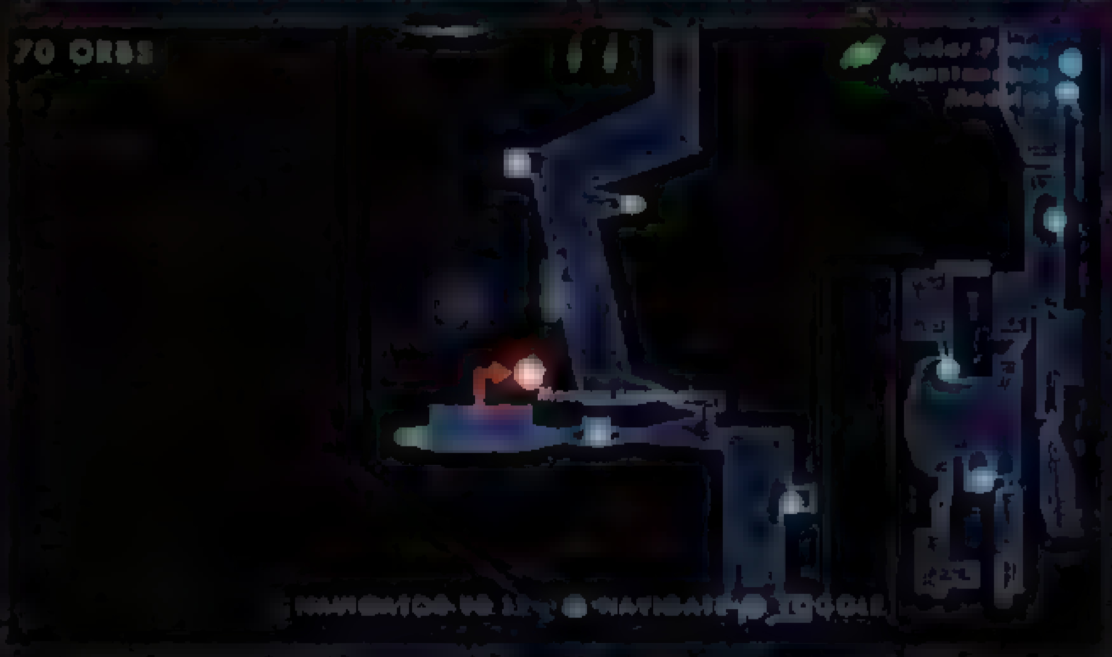
位于奖杯“Ⅳ”附近偏下方的区域（Xeno Technology Research），也可以直接传送到达。在该场景左上方的小方块上制造分身并转移，然后向左跳过去，可以进入左上角落的暗道。

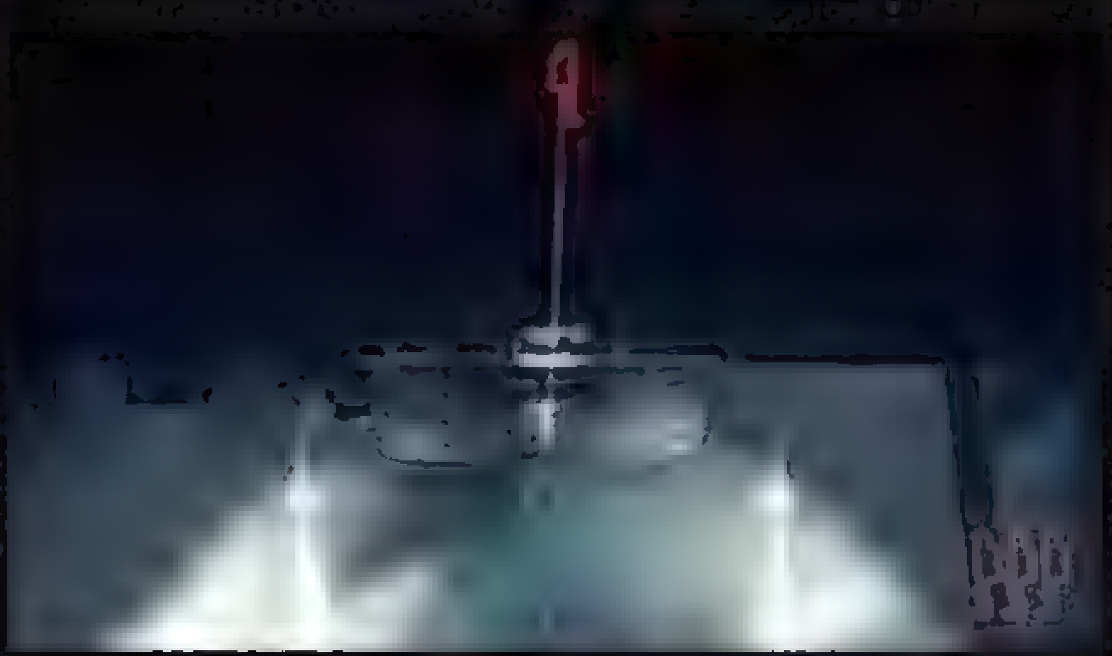
位于奖杯“V”附近偏右下方的区域。这里要先把地面的箱子拉走，用分身踩着机关，然后在最上方制造分身并转移上去。这样就能进入右边的暗道了。

VI



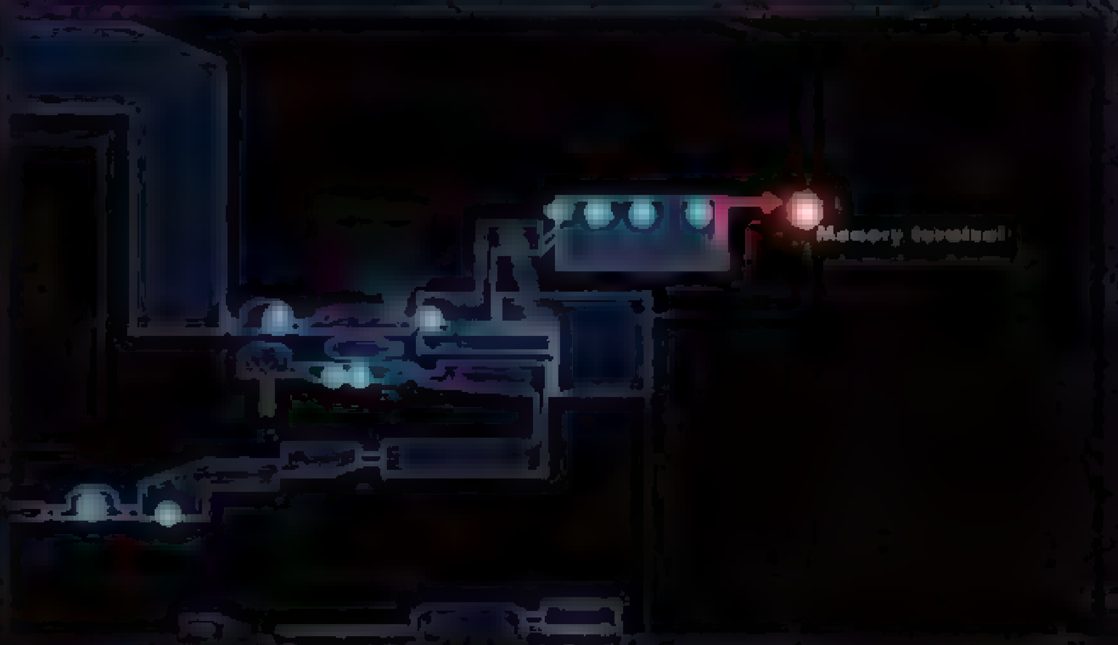
在大地图最左边的超长通道（Sector 3 Lift）顶端，右上角附近就有传送点（传送之后地图会逆时针旋转90度），从这个传送点出来，往右就会落到目的地之前的场景。因为需要倒立着进去隐藏区域，所以我们要在这个场景倒立着转移到入口附近再进去。进去之后还要注意多试几次，高跳越过天花板的反重力光线继续走，就是隐藏区域了。

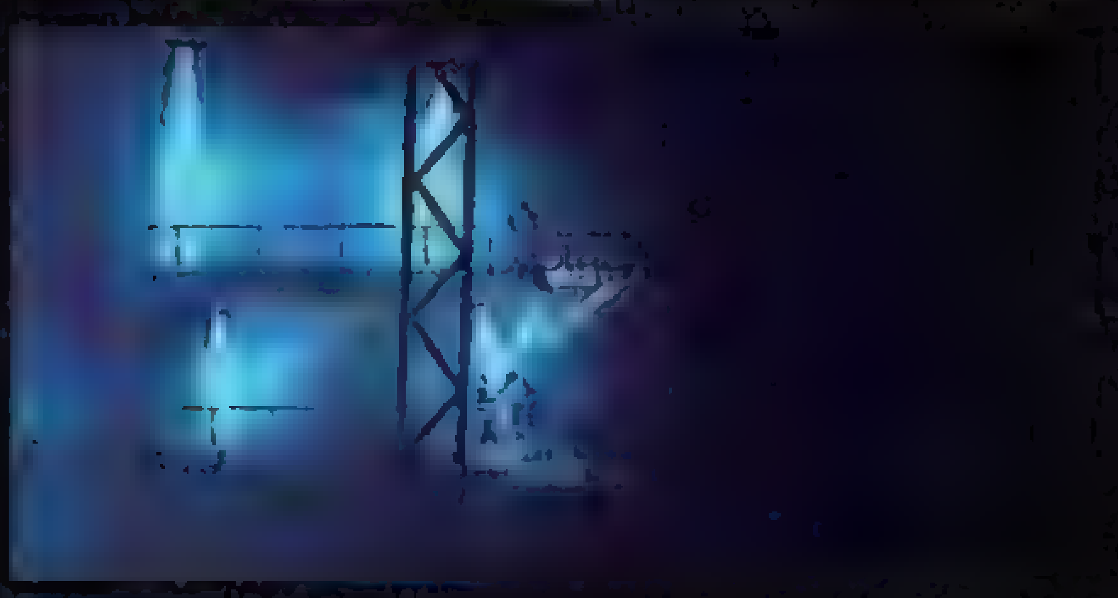




这张地图是逆时针旋转90度的情形，实际上就是进入了奖杯“Ⅶ”提到的传送点后左边的区域（正常情况下就是大地图的上方）。进去之后站到中间，发现可以往上方转移，到顶之后往右一点点摸索，即可进入隐藏通道。

在拿到奖杯“Ⅶ”之后打开地图往上看就是这个收集品的位置了，可以直接传送过去所在区域（Control Access）。从地面的反重力光线倒立飞上去，进入瀑布一样的通道，快要到尽头的时候就开始用分身继续往上转移，看到顶端再往斜左上角即可进入暗道。





最后一个收集品就在124光球终端的右下方区域（Command），附近也有传送点。进去之后走到最右边，乘坐升降梯上到顶的一瞬间，才可以向右跳上去，进入暗道。

来自波兰的猎魔人

——浅谈《巫师》系列

“《巫师》系列”从2007年以黑马姿态诞生以来，到现在这系列已经走过了8年。这款游戏凭着优秀的剧情和独特的游戏系统征服了无数欧美角色扮演游戏爱好者的心，而万众期待的最新作《巫师3 狂猎》也将于今年五月和玩家见面。但这个系列又是如何从众多欧美RPG中脱颖而出的呢，就让笔者我来跟你细细讲述吧。

文 实习编辑 祁门红茶　美编 心の永恒

巫师还是猎魔人？

在开始聊这系列之前，首先我得纠正一下《巫师》这个译名。游戏的英文原名是“Witcher”，熟悉欧美角色扮演游戏的玩家可能会知道“巫师”的英文直译过来应该是“Witch”或者是“Sorcerer”，而且系列主角杰洛特背着两把剑，看起来怎么也不像是法师。实际上，“Witcher”在原著中是讨伐怪物的人的总称而已，“猎魔人”才是正确的翻译，“巫师”只是系列在刚引进华语市场时的错误翻译而已。（在这里说点题外话，“猎魔人”系列小说的官方中文版已经在近期正式发售，有兴趣的玩家可以去找来读读看）

From Poland With Game

这个系列是由“CD Projekt”开发制作并发行的，该公司于2007年由两个叫Michal Kiciński和Marcin Iwiński的波兰人创立。在制作《巫师》一代的时候，他们还是在一个小车库工作，全体员工只有十多人，而《巫师》是他们开发的第一款游戏。当时他们凑集了大约800万的资金，向“BioWare”开发组（代表作：《质量效应》、《龙之世纪》）购买了开发引擎“Aurora”（游戏《无冬之夜》的开发引擎），然后就开始埋头做游戏了。在当时看来，花800万美金来开发一个PC端上的原创系列游戏，而且还是个纯单机游戏是一件很疯狂的事。这游戏从一开始甚至都没打算引入世界市场，只打算在波兰和周边几个国家发售。后来发生的事大家都知道了，《巫师》成为了2007年游戏界的一匹黑马，横扫各项奖项，而且全球销量达150万套。从PC游戏的角度来看，一个不起眼的游戏公司开发的原创游戏销量能达到这种程度无疑相当惊人。

说到这里就不得不说一说波兰这个国家。波兰人口大约3800万，而在这个不算大的国家，却有着1340万玩家和数量众多的游戏制作团队。除了上文提到的CD Projekt之外，最被玩家所熟知的大概就是制作了“《死亡岛》系列”的“Techland”，其新作《消灭之光》

也已于今年 1 月发售。（在这里再次说点题外话，除了波兰，捷克、乌克兰、白俄罗斯等附近的国家都有着风格强烈的开发团队，例如由白俄罗斯团队制作的《坦克世界》就是其中一个在国内知名度比较高的游戏，有兴趣的读者可以去了解一下）而大概是由于毗邻俄罗斯的缘故，波兰的游戏难免沾上一点“战斗民族”的味道。“难上手”和“硬派”大概会是“《巫师》系列”给人的第一印象。

相信玩过初代的人大多都有类似的感受：这是一个几乎没有教学关不能修改难度而且上手难度高的游戏。玩家操纵的白发猎魔人杰洛特极其脆弱，三个杂兵就能把玩家打得满地找牙。玩家需要合理运用道具和法印，凭借着灵活的走位和闪避才能在每场战斗中全身而退。不光是战斗，游戏的其他方面也在处处刁难玩家：掉落物品没有高亮提示、打怪获得的经验值极少、数量种类极多的无用道具等等，这些要素直到现在还有一些玩家对其感到不满。而笔者最佩服制作组的其中一点就是，上述几点在《巫师 2 国王刺客》里基本都没怎么改。

在《巫师 2 国王刺客》里，削弱了上代威力过于强大的道具流打法之后，制作组增强了法印的威力和作用。理所当然的，主角杰洛特还是那么的脆弱，玩家还是需要在每场战斗打醒十二分精神和满地图跑搜刮道具。当然对比一代略为不足的打击感和别扭的操纵，二代有了进一步的提高和改进。二代的战斗操作往动作游戏靠拢，战斗节奏变慢了但打击感却提高了不少。当玩家熟练战斗系统之后，和一代那“行云流水如丝般光滑”的战斗相比，二代更像是中世纪战士间的决斗，一招一式虽然不快却流畅无比且刀刀见肉。

即使游戏系统是如此地难上手且不人性化，玩家熟悉了游戏系统之后却会发现，其实这种风格才是最适合这游戏的。战斗系统和主角杰洛特的战斗风格很好的结合了在一起，每场战斗胜利过后，玩家仿佛就像杰洛特一样，深呼吸一口气，甩掉剑上敌人的血，把剑收入剑鞘然后继续前进。

除了与众不同的游戏系统之外，CD Projekt 的作风也是相当的彪悍。在《暗黑破坏神 Ⅲ》刚开始发售的时候，CD Projekt 的制作人就公开批评了该作的强制在线模式。他们认为利用强制在线来防止盗版是一种很愚蠢的事情，最终受害者只会是那些购买了正版游戏的玩家，这种模式并不会提高游戏销量甚至会对销量和口碑造成无可挽回的伤害。而在《巫师 3 狂猎》发售之前，针对现在收费 DLC 泛滥的风气，开发组也明确表示了该作全部 16 个 DLC 全平台免费。他们认为既然玩家都花钱买了游戏，还需要额外花钱是不对的。免费提供 DLC 不仅能吸引玩家购买正版，还能有效防止玩家卖掉自己的游戏。开发商赢得了销量了口碑，玩家又能玩得开心，他们坚信这才是真正的双赢局面。“顾客才是上帝。”CD Projekt 是这样说的，也是这样做的。

黑暗却不失真实的剧情

在现在大部分玩家看来，角色扮演游戏主要分成两类：日式角色扮演游戏和欧美角色扮演游戏。除了画风差别之外，前者大都是线性剧情，后者却大都是非线性剧情。欧美角色扮演游戏近年的代表作例如“《辐射》系列”、“《质量效应》系列”、“《上古卷轴》系列”和“《龙之世纪》系列”都在剧情上给了玩家很大的主动权，玩家可以选择自己喜欢的游戏方式进行游戏甚至可以选择剧情的走向和发展。玩家在游戏中更多地不是在扮演故事的聆听者，而是扮演着故事的讲述者。但“《巫师》系列”却完全不同，在游戏中玩家虽然也有选择，但直到通关后玩家才会发现，玩家和主角“白狼”杰洛特一样，顶多只能算是故事的参与者而已。

“《巫师》系列”剧情是由波兰作家安德烈．斯帕克沃斯基（Andrzej Sapkowski）所撰写的同名小说系列改编而成。小说大多由短篇故事组成，暂时共出版了 6 本。作者成功地塑造了一个不同于“中土”（源自《魔戒》系列）、“纳尼亚”（源自《纳尼亚传奇》）和“维斯特洛大陆”（源自《冰与火之歌》）的世界，在这个世界，人类是大陆上数量最多却也是最分裂的一个集团，非人种族如精灵和矮人长期被人类歧视和压迫，人类自身也受困于严酷的自然条件和外来怪物的威胁。“猎魔人”作为人类对付怪物的王牌，却时刻受到来自同胞的歧视和敌对的目光。实际上在这个故事里，怪物并不是最可怕的东西，熟悉原作剧情或者玩过游戏的玩家会发现，不断把杰洛特卷进纷争、造成民不聊生的主要原因不是怪物，而是那些被金钱权力熏昏头脑的人类和那些不同种族之间的对立。

在以往的欧美角色扮演游戏里，玩家往往会遇到一些选择，这些选择一般都是分成两类：善和恶。总的来说就是你选择善的一边，可能结果最后会不尽人意，但总会向好的方面发展。玩家总能在游戏里做出自己想要的选择，然后获得相应的后果。但《巫师》却不同，游戏很好地继承了原作那中世纪阴暗的风格，玩家会在游戏里遇到很多选择，但这些选择并不是单纯的善与恶，而更像是带现实意味的“选边站”。你必须从两个不同的势力中选择一个，即使这两个势力看起来都不那么善良。在这游戏里，由于主角特殊的“猎魔人”身分，总会不乏有讨伐怪物之类的委托出现，然而完成委托后，换来的大多都只有酬劳而没有感谢。本作的 NPC 除了少数几个主要角色之外，其余的角色都只认为主角杰洛特是一个方便的战斗工具，对，他们甚至不把杰洛特当作人对待。

在《巫师》中几乎没有一个选择是善的，就和现实类似，无论你的本意有多好，选择有多正确，结果最后总会有无辜的人受到伤害，总会有恶人逍遥法外。在这个故事里，杰洛特他不是一个有主角光环，能呼风唤雨的人，他只是一个以杀怪物为生的猎魔人而已。主角本身也不是什么讨人喜欢的正义角色，自身的经历和遭遇使他成为了一个愤世妒俗的人，虽然他也是有自己的信条和价值观，但残酷的现实却使他一次次被卷入纷争背弃信条，甚至连他保护过的人最后都会对他拔刀相向。

就以《巫师》一代第一章的剧情为例，主角杰洛特来到一个被地狱犬困扰的村子，为了获取情报他答应为当地的三个名流办事，期间虽然受到村民的敌视但杰洛特还是完成了任务。在完成任务的过程中，杰洛特发现了三个名流包括当地的教士都不是什么好人，他们为

▲双剑、白发、狼形项链——这些已成为杰洛特的象征。

了自己的欲望都犯下了不同的罪孽，而这些罪孽正正就是引发地狱犬的原因，他们甚至打算把罪名推给了和主角同被视为异族的女巫身上。在第一章的最后，玩家会被受教士鼓动的村民和教士包围，选择杀害女巫就可以安全脱身但教士他们却能逍遥法外，选择不杀害女巫则会被村民围攻而被迫杀害无辜的村民。

这样的选择在游戏中比皆是，在很多时候，玩家只能被迫“两害取其轻”。原作那黑暗的世界观和叙事风格很好地继承到了游戏之中，玩家扮演的杰洛特看似做出了自己的选择，实际上却只是充当着事件的催化剂而已，结局却似早已被注定。

▶“你不可能拯救所有人”是系列剧情的主旨之一。

▲从左起：卓尔坦、丹德里恩、杰洛特、特莉丝。

黑暗中的光明

即使故事是如此的黑暗残酷，但在系列中还是有那么一些角色始终陪伴在杰洛特的身边。矮人卓尔坦（Zoltan）、吟游诗人丹德里恩（Dandelion）和女术士特莉丝（Triss）算是杰洛特为数不多的可以称之为朋友的人，他们也一路陪伴着杰洛特出生入死。游戏中也不乏有温暖人心的时刻，例如在1代中杰洛特会遇到一名商人，在杰洛特失忆前曾救过他一命，为了答谢主角这位商人给了一些钱给杰洛特并郑重地道了谢。正因为故事的如此的黑暗，所以这些光明才显得难能可贵。

也许是因为最新作《巫师3 狂猎》是杰洛特传奇的最终章，使之多了一点救赎的意味在里面，游戏风格与前两代的阴暗风格相比光明了许多。一代的场景基本都是黑夜或者下雨，二代的场景也多是阴暗或者雾霾，三代却一改之前两代风格。至少暂时从公布的演示来看场景开阔且阳光明媚，这是否也意味着最新作的故事能稍微光明一点呢？

“白狼”的结局

无论是在游戏的1代还是2代，杰洛特都被一个梦所困扰着。在梦中，杰洛特为了保护一个非人种族的朋友而被愤怒的村民围攻最后被稻草叉杀死。一个终生以杀害怪物为己任、拯救了无数人的传奇猎魔人，最后却是被自己保护的对象杀死，这无疑很讽刺，却很符合本作剧情的黑暗写实风格。作为系列最新作也是最后一作的《巫师3 狂猎》，我们将见证到传奇猎魔人杰洛特故事的结局。“白狼”最后的结局到底会是什么，就让我们拭目以待吧。

移家亲

10款适合家用机玩家尝试的移动游戏

文 稀饭 美编 NINA

时代的发展速度往往总是超出我们的想象，当稀饭我第一次踏入编辑部大门时，手上惟一称得上移动端设备的，也不过是一台 PSP，手机用的还是皮实得能够百年不换的诺基亚功能机。短短三年多后，如今智能手机已经完全取代了几乎所有功能机，不但我自己都把手机换成 Lumia 925，入手了一台 iPad Mini2，连父母也紧随时代大流，用上了系统在我看来根本就是给外星人用的安卓手机，刷微信朋友圈刷得不亦乐乎。

从这个角度看来，移动端游戏的流行自然也是符合时代发展的结果。实话实说，在移动端游戏刚刚起步的时候，稀饭我个人是对此不太感冒的，作为核心玩家的惯性思维带来的偏见自然是最大的原因之一，但彼时的生活状态和如今生活作息的差距也是另一个客观事实。但随着移动端游戏逐渐变得日渐普遍，我也逐渐升起了要逐步了解的念头，毕竟身为一个玩家，最不能丢下，应该还是自己对于新游戏的原始好奇心和尝试的欲望。于是在一整个 2014 年里，移动端游戏变成了我在闲暇时光中消磨时间的对象，在这不长不短的时间里，我对于这个全新游戏领域的认识也有了翻天覆地的变化。在我们所抗拒的抽卡、氪金还有体力值这些常见的元素之下，其实移动端游戏还是有着为数不少的精品，它们中的某些作品甚至让人看到了在家用机之外创造出杰出作品的可能性，而另一些作品，则展现出了与家用机游戏相仿的制作思维和野心。

所以在这个年关将至的时候，稀饭我也正好与各位读者们分享一下我这一年在移动端领域的收获。事先声明，这是一份个人化的推荐，并不保证里面的每一款作品都适合所有核心玩家，而也因为同样原因，这个榜单并不强调时效性，一直有关注移动端游戏的读者也用不着来看我班门弄斧，但如果你是一位对于移动游戏领域较为陌生，却又想要一窥门径的玩家，那么希望这篇特企能够为你打开一片游戏的新天地。

纪念碑谷

Monument Valley

iOS　And

把这款作品放在首位介绍，自然是因为它本身就有着多重代表意义。首先，《纪念碑谷》毫无疑问是一款优秀的移动端游戏，不但在推出后受到用户的一致好评，也是 2014 年荣获苹果设计大奖的作品之一。然后，《纪念碑谷》在创意上有着和家用机的渊源，它使用的灵感来源——著名画家埃舍尔创作的科学思维版画同样也是 PSP 上的空间解谜名作《无限回廊》的灵感来源，所以在《纪念碑谷》诞生之后，便无数次被卷入和《无限回廊》的比对当中。

其实按照《纪念碑谷》的开发者之一 Ken Wong 的说法，给予了这款移动端游戏灵感的作品虽然的确能够算是家用机游戏，却不是《无限回廊》，而是解谜构思同样巧妙的《入口》。但不管灵感来自何方，有一点可以肯定的，就是《纪念碑谷》走出了一条属于自己的路线，这是一个把美放在了第一位的游戏，解谜只是展现其美的手段，玩家解开谜题的每一步，都是一个展现全新风光的过程。这款作品从一个看似和《无限回廊》相似，但实际上却截然不同的角度发掘出了空间错觉所蕴含的魅力和吸引力。这恰恰也是移动端游戏给予我们最大的启示之一，当核心向的标准不再适用于所有玩家时，更为大众化的艺术表现方式却能够被大部分人所接受和欣赏，移动端游戏，代表的就是一个更扁平，却又更广阔的游戏世界。

说回游戏本身，《纪念碑谷》的游戏进行方式就是利用空间错觉来在关卡中创造新的道路，而随着玩家对于关卡的空间进行转移和变形，关卡本身的构造也会发生变化，从而进一步产生新的谜题。不过和形式类似的《无限回廊》比起来，《纪念碑谷》的操作难度要低上不少，人物本身的行动是可操纵的，谜题的构成也并不特别复杂。本作随后还推出了作为付费内容而增添的额外关卡“被遗忘的海岸”，整体关卡设计水准再上一层楼，难度也有所提升，使本作变得更加值得一试。

孤独的狼

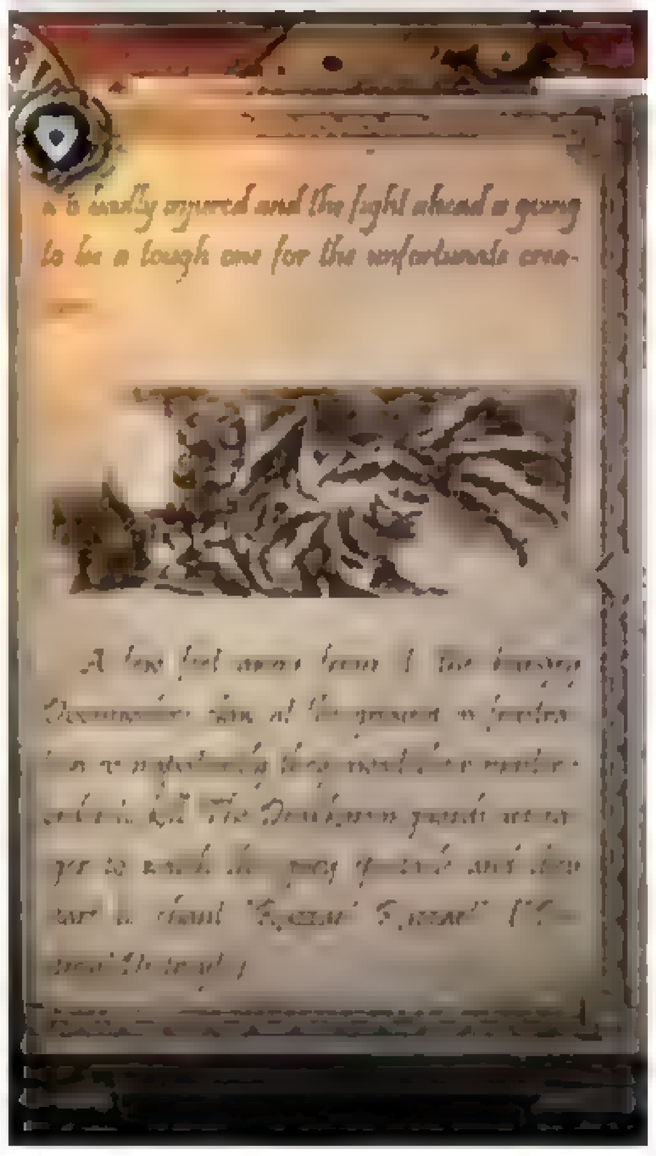
Joe Dever's Lone Wolf

iOS　And

“《Lone Wolf》系列”的故事其实早在 1984 年便已诞生，其对应的书籍类型被成为“游戏书籍”，在我国也曾流行过，特点就是书籍的描述存在着分支，读者如果选择不同的发展，并翻到对应的页数，就可以看到不同的故事方向。这一模式如今仍然被应用在大量的电子游戏当中，而既然《Lone Wolf》的故事当中已经包含了这些额外的选择，为何不把它直接改造成一款游戏呢?

显然，《孤独的狼》的开发商 BULKYPIX 正是这么想，也是这么做的。只不过为了保留游戏书籍这个古典体裁的特点，他们并没有大刀阔斧地把这款作品完全变成一个电子游戏，而是将其变成了电子游戏书籍。具体地来说，游戏本身的进行方式，仍然是以阅读为主，其故事的本体几乎都以文字来表达，玩家需要通过虚拟的翻页动作来一页页地阅读故事，就像是在读一本真正的书籍一样。但是在这个基础之上，开发商为其添加了书籍本身无法承载的内容，第一个就是全 3D 的战斗系统，玩家能够通过半实时制的方式来与敌人进行战斗，主角孤狼既能够使用主手和副手的武器攻击，也可以使用远程武器削弱敌人，甚至能够依靠他信仰的神明 Kai 所赋予的特殊能力发动各种法术，或是召唤野狼来协助战斗。如果是仅仅如此，那么本作可能还不算是完全虚拟了电子游戏的感觉，但只要玩家接触到其道具系统和人物属性成长，还有装备升级等要素，就足以充分感受到这款作品作为 RPG 的魅力和专业之处。

事实上，哪怕是在很古典的文字阅读方面，本作也花了许多心思，不但书籍本身做出了古书的陈旧感，还在字体、翻页生效和界面处理上费尽了心思，哪怕是在翻页那一刻，玩家都还能够看到翻过去的书页背后有着繁复华丽的花纹，真可谓是把心思用到了每一帧上。



不过尽管如此，《孤独的狼》还是有着一个对于国内玩家来说非常天然的缺陷，那就是前文提到的阅读部分，本作的大部分故事内容全部都靠文字描述，而只加上了非常少量的配图，哪怕这些配图都有着动画效果，却不足以让读者窥探整个故事的全貌。而本作虽然对应数种语言，却并不对应中文，所以对于过不了语言关的读者来说，本作的游戏门槛，恐怕是有点太高了。

幽浮 未知敌人/以敌制敌

XCOM Enemy Unknown/Enemy Within

iOS　And

严格来说，《幽浮 未知敌人》和其扩展资料片《以敌制敌》并不能算是纯粹的移动端游戏，因为这两款作品都已经登陆过本世代的PS3和X360平台，相信看到这篇文章当中的读者中也有不少人曾经尝试过甚至是通关了。不过这两款登陆了家用机的作品本身会出现在移动端平台上本身就是一个非常特别的例子，毕竟和诞生于移动端平台然后移植向性能更强的家用机平台的作品不一样，一款一开始就有打算要登陆家用机的游戏如果要移植到移动平台上，就必须在基本系统架构和整体的技术上都有着充分的事前准备。哪怕是在这种前提下，《幽浮 未知敌人》也在家用机发售后花了大半年才推出了iOS版，而安卓版则干脆是在去年才上市，之后作品根据其本身的作品内容更新步伐，把应用商店中的所有内容都换成了包含资料片《以敌制敌》在内的版本，所以其名称也变成了《XCOM Enemy Within》，也就是本文配套的两个二维码所指向的商店项目。

说了那么多，到底这款作品有何在移动端上体验的必要？抛开成就/奖杯获取这种无法克服的天然缺点，《幽浮 未知敌人》在家用机版销量仍然算得上良好的情况下毅然进军移动端，就是看中了这款作品本身的类型与移动端平台的契合度。回想一下曾经在日式作品中兴盛无比的SLG，其实许多我们曾经挂在嘴边的名作，在掌机诞生并逐渐成熟后，都成为了这一平台上的主打力作，例如任天堂的《火焰之纹章》在GBA上的数款作品，还有《最终幻想 战略版Advance》和其续作，更不用提“《机战OG》系列”的前两作和作为正篇推出的《机战A》和《机战D》了。虽然SLG流行度随着掌机平台性能的提升有着逐渐下降的趋势，但其实这一类型作品的潜在用户和需求其实一直都存在着，《幽浮 未知敌人》本身在家用机领域上的成功就证明了这一点，而其踏入移动端领域则努力证明了另一个事实——比起来要正儿八经地坐在电视机前玩的家用机，能够随时开始随时停止的移动端设备显然更为适合原本就是回合制的策略游戏，而且能够直接用触控手段来下达指令也比通过按键和方向键来移动光标更为方便而自然，更让人有种动动指头便能运筹帷幄的感觉。事实上，适用于这一规律的游戏并不只是《幽浮 未知敌人》，在下文将要提到的另外一款游戏也有着类似的优势，不过从专业度和策略性上来说，按着家用机标准制作的《幽浮 未知敌人》绝对是更胜一筹，也是喜爱SLG的玩家们在移动端平台上的其中一个最佳选择。

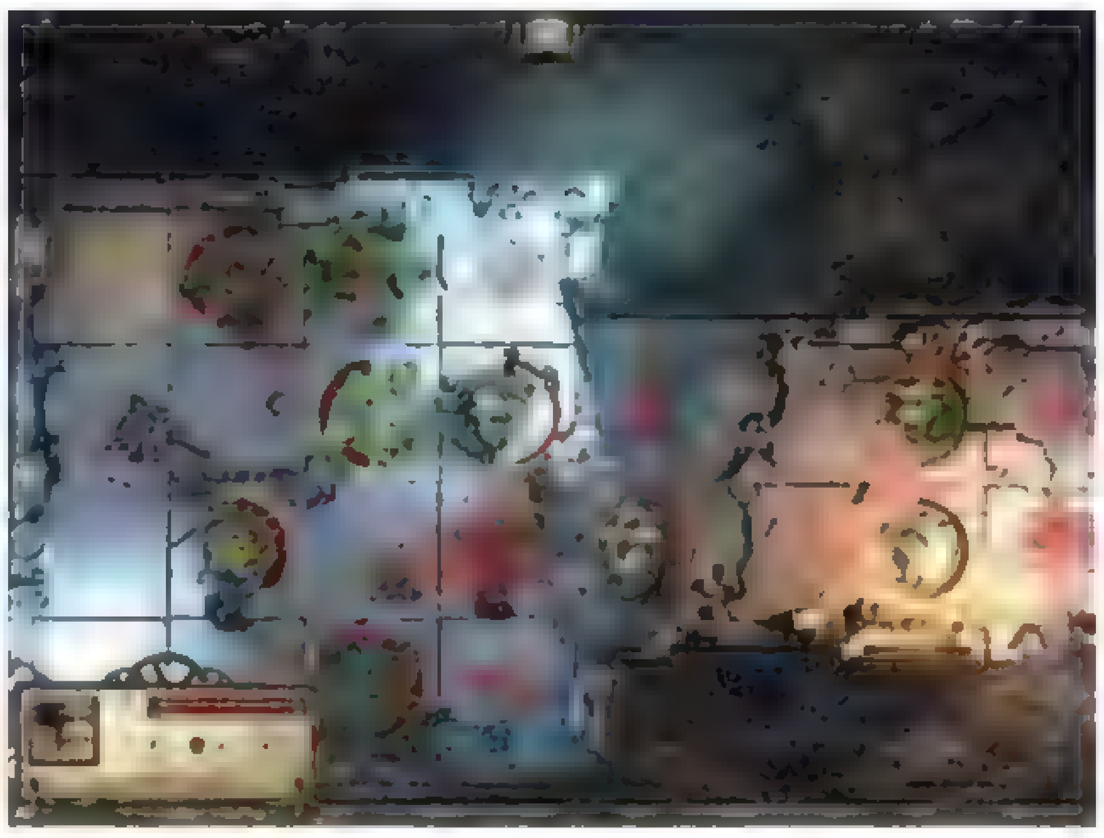
战锤 任务

Warhammer Quest

iOS

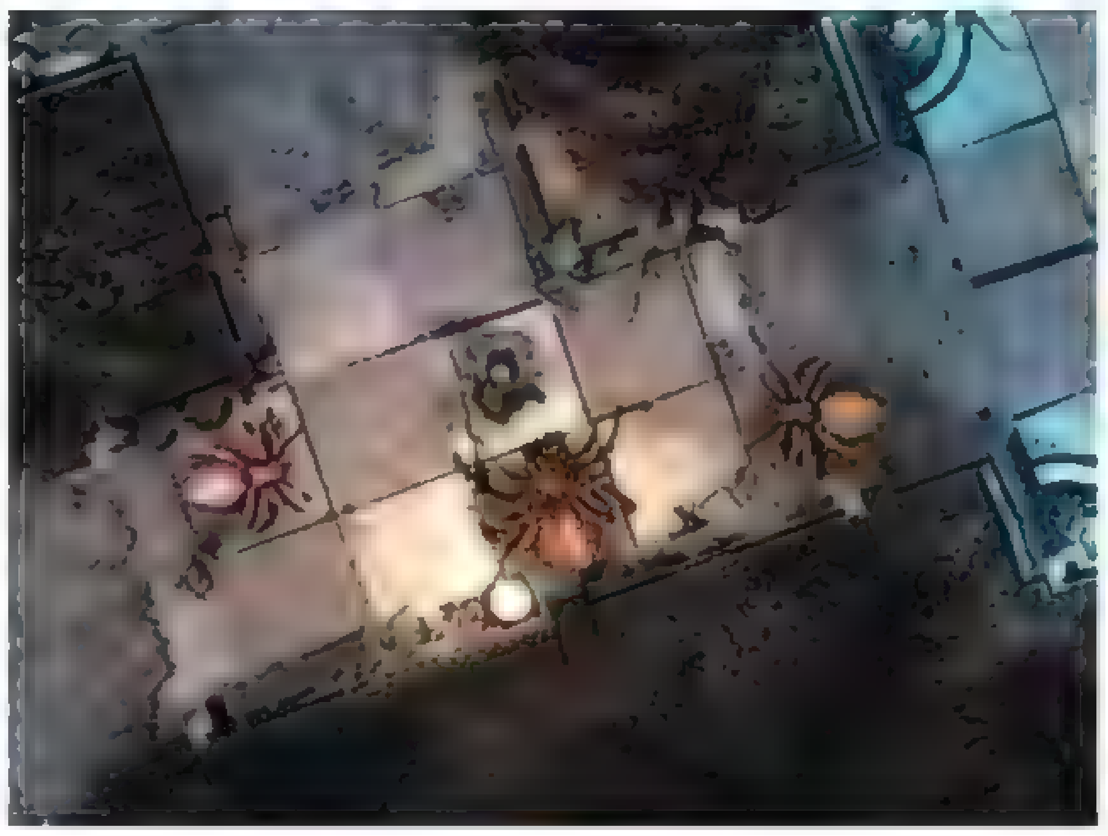
正如之前笔者在《幽浮 未知敌人》所提到的那样，移动端平台对于策略类游戏其实有着天然的契合度，这一点哪怕是同样采用了触摸屏的PSV和3DS都无法完全比拟，毕竟需要照顾双手持机的设计就限制了屏幕的尺寸，而作为移动端游戏主要应用平台之一的平板电脑条件则要相对宽松，这也为纯粹用手指触摸作为操作手段的移动端游戏提供了巨大的便利，策略游戏则是最大的受益对象之一，而《战锤 任务》就是让我对比感觉最深的游戏之一。

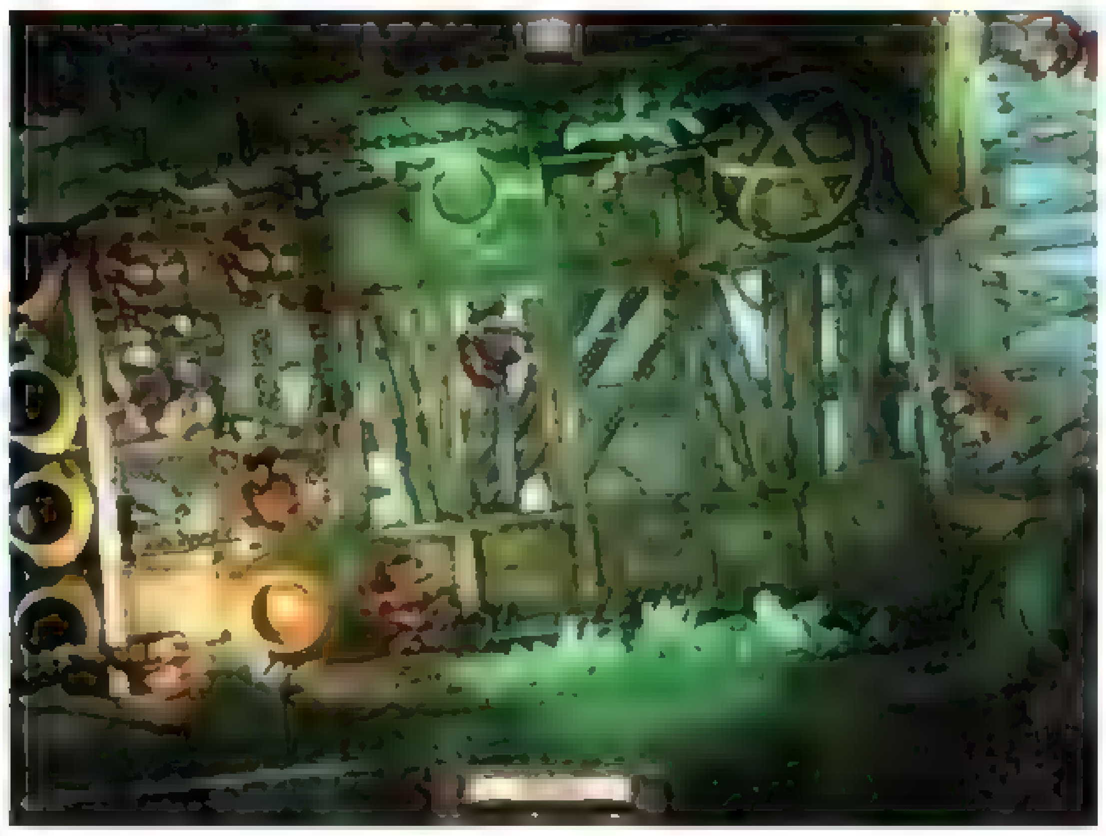
从对比的角度看来，其实《战锤 任务》在策略这一点上是比不过《幽浮 未知敌人》的，这个游戏改编自大名鼎鼎的桌游品牌“《战锤》系列”，在形式上，其实这款作品和其在桌游领域的对手《龙与地下城》比较类似，策略只是其战斗的形式，游戏最为核心的地方，还是在于角色扮演。这一点也延续到了改编为移动端游戏的《战锤 任务》上，玩家需要指挥一支四人小队在大地图上进行冒险，每一个城镇都会有一个对应的主线任务，而在城镇周边则会有各种随机刷新的任务，玩家完成这些任务就能够获得新的装备或道具用于强化队伍的战斗力，运气好的话，就连击败怪物也有机会掉落装备和道具。以上所说的其实都是RPG当中的常规内容，而游戏本身的迷宫探索和战斗系统就有着非常纯粹的策略元素，分为玩家和怪物的回合轮流行动，每回合角色的攻击次数和能够使用技能的次数也有着上限，甚至就连法师也设计了一套随着每回合而浮动的法术能量系统。不过虽然有着策略元素，这款游戏本身还是专注于迷宫探索，所以在场景设计上就显得相当没想象力，通篇都是两个单位宽的通道连着几个大房间，打通的方式基本上也是杀清全场。



不过游戏本身的四个默认角色都有独特的技能，练级的过程充满了趣味，而和特定的装备还有武器配合还能够派生出非常强大的战术。而如果玩家对于队伍角色、怪物种类还有迷宫类型感到审美疲劳，游戏也提供了扩展内容供玩家购买，更令人满意的是，这些内购角色都并非是完全破坏平衡性的角色，而是各有特点，选择不同角色组队攻略地下城又能够提供另外一种游戏体验。

当然，真要把这款游戏的所有内购买完，花的钱恐怕也够买半个光盘游戏，要不要像稀饭我这样有爱到这个程度，就要留给读者们自己决定了。





王国保卫军 起源

Kingdom Rush Origins

iOS　And

在推荐了一堆算是某种程度上和家用机有联系的作品后，接下来推荐的《王国保卫军 起源》算是在关系上最淡薄的作品了，毕竟虽然家用机平台上也有塔防，但数量并不多，而“《王国保卫军》系列”自 Flash 平台起家，一路在页游和移动端平台浩如烟海的塔防作品当中杀出一条血路，就算在今天推出了系列第三作也仍然保持着移动端最佳塔防作品之一的称号，绝非是投机取巧或靠偶然因素而成名。在这款作品身上，我们能看到的，是相仿于家用机游戏制作的专注精神。

《王国保卫军》自身的地位形成也和其创造的塔防模式有关，在其之前诞生的塔防作品中虽然也不乏奇幻题材之作，但却甚少有作品把阻挡这个概念应用到防守当中，而在《王国保卫军》里，玩家的四种基本塔中，兵营哨塔（Barracks Towers）并不会直接对敌人展开攻击，而是会召唤出士兵，用于阻挡敌人前进，从而为其他哨塔创造更多攻击敌人的机会。这一模式构成了游戏内防守思维的基础，其带来的乐趣也远远高于常规塔防的靠火力堆防守的方式。

而哪怕是在移动端游戏几乎标配的内购方面，这款作品的表现也是值得肯定的，游戏本身的确有能够降低难度的内购道具，但除了用真金实银买，也可以在战斗中获取的水晶来买下，加上游戏本身关卡难度设置合理，并没有非要逼着玩家买才能够打通关卡的情况，保证了基本的良心。而至于必须要用金钱去购买的额外新英雄同样也不是攻关所必须的，但这些英雄的技能各有特色，玩法大相径庭，作为一种丰富游戏体验的元素也是绝对值得一买的。

硬要说本作有什么值得挑剔的，那么在玩法上缺乏革新的确是个问题，但对于首次接触本作的玩家来说，这应该还是暂时无需顾虑的问题，我们不妨期待着制作组 Ironhide Game Studio 在系列的下一作当中，会为我们带来什么样的新惊喜。

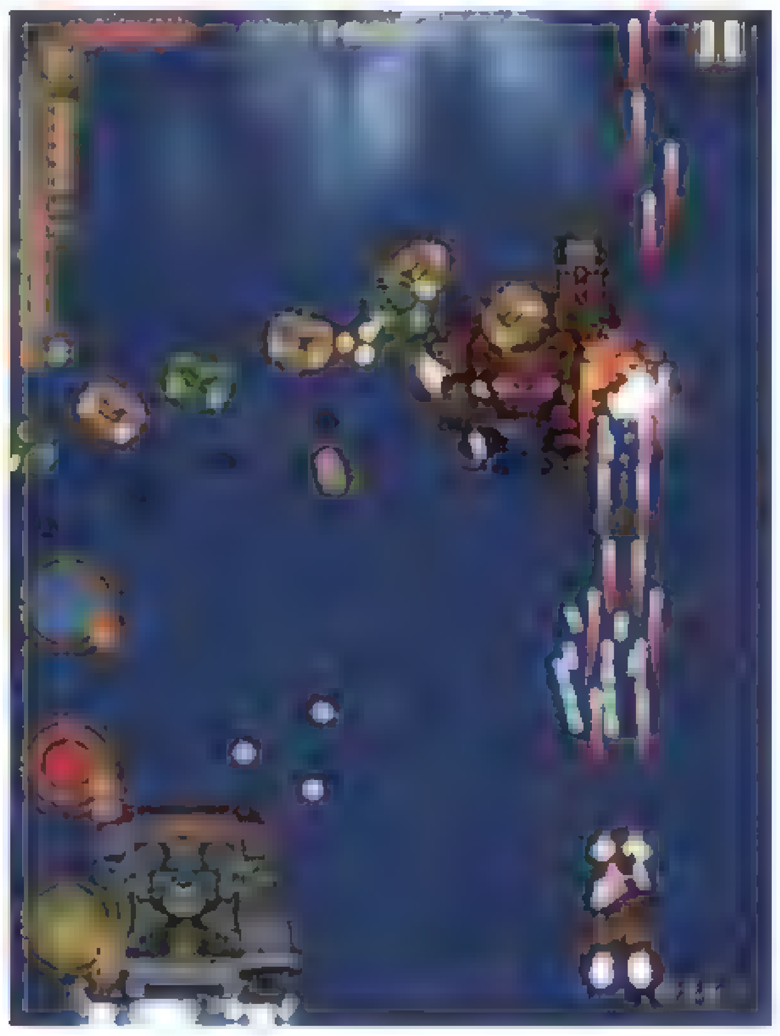
愤怒军团 打击者

AngerForce - Strikers

iOS

《愤怒军团 打击者》本质上是一款内核非常传统的作品，传统到什么地步？玩家们可以在这款作品身上看到《雷电》和《武装飞鸟》等街机游戏的影子，其副标题“打击者”也有着向彩京的名作“《打击者 1945》系列”致敬的味道。当然，更为重要的是，本作是一款纯粹的国人开发游戏，组成了开发商 Screambox Studio 的几位国人游戏开发者并没有媚俗于移动端领域的淘金风潮，而是坚定地按照自己的设想与对射击游戏的爱，开发出了这款看似非常古典的移动端游戏。尽管过程颇为辛酸，但他们的努力也换来了成果，哪怕是在弹幕类射击游戏仍然有着稳定市场的日本地区，这款作品的素质也得到了肯定，其一丝不苟的制作更是备受称赞。

在游戏本身的系统上，《愤怒军团 打击者》保持了古典射击游戏的风貌，也



加入了一些针对移动端平台的优化和改进，例如玩家移动机体的时候不需要虚拟按键帮助，直接用手指点住飞行器进行拖动即可，虚拟按键则留给了炸弹和特殊技能，飞行器本身的射击则是全自动的。游戏中也没有我们习惯的火力强化道具，玩家本身的攻击火力是基本维持不变的，想要提高杀伤力就要学会使用特殊技能的时机。当然令游戏本身显得最为古典的地方，则是它可以对应 iCade 外设，能够把 iPad 本身化为一台小型的街机框体，玩起本作更有种复古的感觉。

另外，值得一赞的是，游戏本身没有乱七八糟的内购项目，纯粹是一次性购买，而且游戏本身的专家模式挑战性颇高，非常有重复尝试的价值。

杀手47 行动

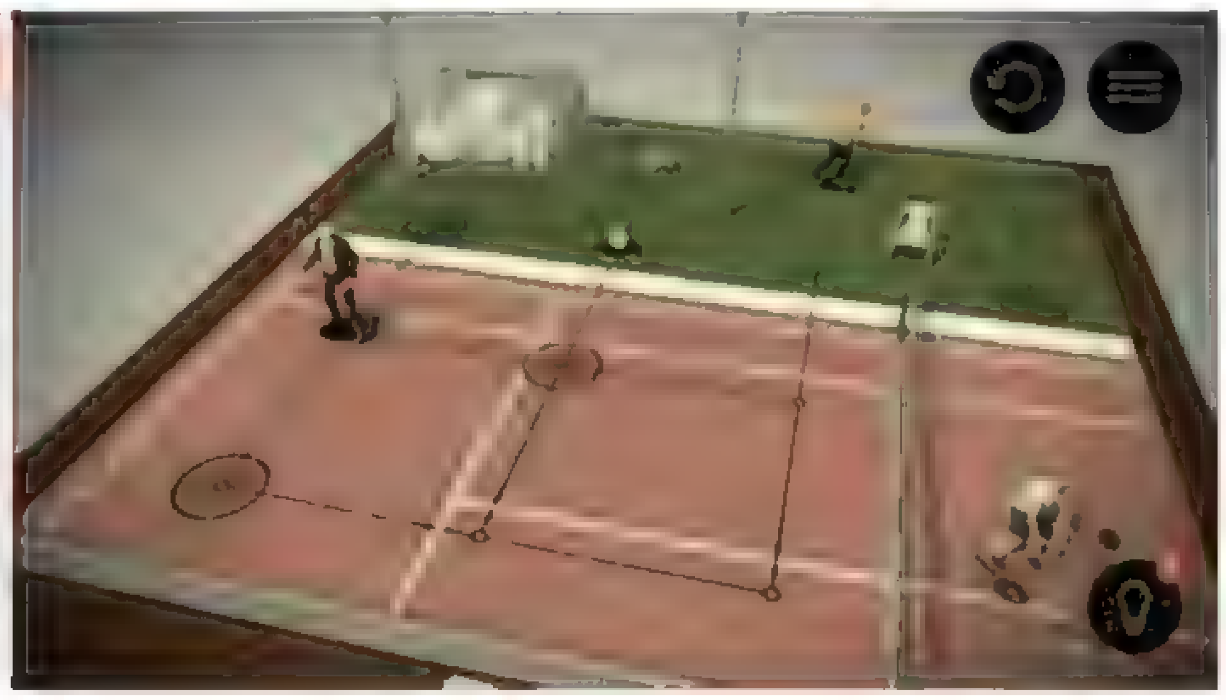
Hitman GO

iOS And

我们熟悉的光头杀手 47 在移动端平台上的表现并不如他在家用机领域那么抢眼，尽管因素多种多样，移动端平台对于重现其刺杀流程和魅力上还力有不逮或许是最主要的原因。但《杀手 47 行动》的存在证明了其实只需要抛开光影声效带来的限制，想要在移动端平台上复制“杀手”的精神，还是完全可行的。

《杀手 47 行动》和之前提到的《孤独的狼》有点类似，就是把游戏的形式进行了古典包装化，只不过《孤独的狼》是把自己包装成了游戏书籍，而《杀手 47 行动》却把自身伪装成了一款桌游，每一个关卡就是一盒刺杀主题的桌游，我们扮演的 47 和关卡当中的敌人以及刺杀对象，就是一枚枚的棋子，玩家必须要掌握好不同棋子之间的行动规律，还有场景当中机关的用途，才能够顺利地完成暗杀。而且不同于家用机版，在这款作品当中，硬碰硬是没办法通关的，只有策略能够帮助玩家达成完美的暗杀，可谓是把正统作品当中对终极刺客的定义延伸到了这款作品当中。

游戏本身是一次性购买的作品，不过如果玩家想要提早解锁游戏当中的后期关卡，也可以提前用现实货币解锁，不过那就未免有点太侮辱杀手的精神了，老老实实地完成每关的特定条件并收集解锁用的货币才是正道，毕竟在这个过程当中，这款游戏不输于家用机作品的魅力和乐趣，才会真正地呈现在玩家面前。



冒险伙伴传说 Tales of the Adventure Company

iOS And

要数创意来源，虽然《冒险伙伴传说》和家用机没什么直接联系——除了游戏中弓箭手的点阵造型实在太容易让人想起林克，但这个游戏的原始系统结构可是来自于 Windows 系统附带的小游戏《扫雷》，也可以算得上是家传户晓了。不在这个看似简单传统的结构之上，本作加入了家用机玩家们熟悉的奇幻题材，以及一定的策略元素，于是整个看似普通的小游戏玩起来却和扫雷一样有步步惊心的感觉。玩家需要扮演一个冒险小队的指挥者，一开始队伍的成员并不多，只有一位骑士和一位弓箭手，而迷宫每一层的地面都是被覆盖住的，玩家点开时有可能只是一片空地，但也有可能是怪物，或是同伴，甚至是宝物和药水。当然，和正常扫雷一样，玩家倒不用纯粹去瞎猜，每层游戏都会给出该层所出现怪物的类型，特效和所在格数构成的形状，所以玩家可以一定程度上推断出怪物所在的大概位置，从而决定自己要先点开哪一个格子。某个怪物身上会藏有通往下一层的钥匙，通过不断地击败怪物，玩家就可以到达迷宫底层挑战 BOSS，但这个过程往往不是毫无代价的，首先玩家的步数被限定为 99 步，而哪怕是最简单的迷宫也有 7 层，也就是说玩家平均能够分配在每层的步数只有约 14 步，如果在击败 BOSS 之前就先把步数耗光就算是失败，而队伍角色和怪物战斗本身也要损耗生命值，如果全队团灭也算失败，所以玩家虽然的

确在玩一个扫雷游戏，过程却充满了对资源合理运用和取舍的思考，后期的迷宫当中甚至会出现在点开的一瞬间就能够对整个队伍产生严重伤害的强大怪物，迫使玩家不得不考虑用哪一个同伴的队长特性来将其抵消掉，或是起码降低其带来的损害，迷宫的整体难度也是随着玩家的攻关步伐而急速升高。

某种程度上，《冒险伙伴传说》让我们看到了移动端和家用机特性的结合点，既有前者平台上常见的点阵式画面风格和便利直观的操作，也有后者平台上常见的系统深度和让人产生挑战欲望的难度，令人禁不住想起了FC时代的许多小身材大味道的作品。当然，和古典作品比起来，《冒险伙伴传说》还有一个优势——它可是支持全中文的哦。

杀出重围 陨落

Deus Ex:The Fall

iOS　And

《杀出重围 陨落》在笔者心目中的评价曾经处于过一种两极化的状态，在刚刚开始听到这款作品的时候，我还沉浸在《杀出重围 人类革命》带来的奇妙体验当中，并且渴望着迅速能够玩上一款属于这些系列的续作，然后，《杀出重围 陨落》公布了，但我还没来得及高兴半天，就发现这是个移动端游戏，说句不太雅观的流行语：我裤子都脱了Eidos你竟然给我个手游续作！我自然对这款作品没啥好感。哪怕是在实际玩上后，我也能找到一堆理由去讨厌它，毕竟移动平台在操作上比不了家用机方便，虚拟按键带来的操作问题需要花上好一番功夫去适应。

不过等我完全掌握了操作，并顺利地把游戏打通了第二遍之后，我不得不正视一个事实：这的确就是一款有着《杀出重围》血统的作品。一切在《杀出重围 人类革命》里令我赞叹不已的地方，都用合理的方式在这款作品里得到了重现，潜行、高科技能力升级，黑客技能还有秘密隐藏通道等等元素一个不缺，还针对移动端的特点进行了改良。它或许不足以被放在和《杀出重围 人类革命》同样的位置去比较，却仍然足以在移动端上傲视群雄。

更令人欣喜的是，这款作品最后经过高清化，还是登陆了PC上的Steam平台，尽管它的内容还是“原汁原味”，但如果玩家们对于画面有着更高的追求，那么这个版本或许也是一个不错的选择。

里奥的财富 Leo's Fortune

iOS　And

萌成一团的里奥中文译名和大家心目中永恒的平台游戏代表作系列《马里奥》只有一字之差，所以在关卡设计上也获得了对方的三分之二功力——这当然是不可能的，但作为一款和《纪念碑谷》一起入选2014苹果设计大奖的作品，《里奥的财富》的确有着它的过人之处。玩家在作品当中需要控制里奥，一个浑身毛茸茸，却长着两撇胡子和一双严肃大眼睛的生物，从身分上来说，里奥可曾经是位有头有脸的绅士（他身上好像的确就只有这么点身体部位了……），不过一场意外却让他丢失了自己所有的财富，而为了寻回财宝，他吻别妻子，动身开始了自己的旅程。

这不是一个非常令人印象深刻的故事，还带着不少槽点，不过用来装点这款作品倒也算得上充足，因为说到底让《里奥的财富》如此令人印象深刻的，还是其操作时所产生的流畅手感，毛茸茸的里奥能够在场景当中快速地滑动，并通过鼓起自己的身体来产生类似跳跃的漂浮的效果，当玩家习惯整个操作后，会发现其行云流水的程度简直浑若天成，也和角色本身的外形契合得相当完美。而和操作手感对应就是关卡设计上的巧妙，虽然整个游戏过程当中不存在敌人，却有着无数的机关，在许多场合玩家不但需要合理利用里奥本身的特点，还必须作出快速反应来避免里奥被机关虐杀，毕竟游戏中可没有生命值这一概念，一触即死的尖刺无处不在。

所以虽然是个移动端游戏，但细玩之下，《里奥的财富》就像是里面的主人公里奥，会渐渐展露出那毛茸茸的外表之下的“核心”，对于里奥来说，那就是坚持和勇气，而对于游戏本身来说，则用心和专注，而后者，则恰恰是家用机游戏的最大魅力来源。所以在这款“萌萌哒”的移动端平台游戏上，我们却能够看到和家用机领域殊途同归的精神所在，也正是这篇特企的主题——移家亲的主旨所在。

海之尽头，晓之水平线

——舰娘游戏文化面面谈

相信如今混迹于 ACG 圈子里的人，都应该对“舰娘”有所了解，只不过了解的程度有深有浅。进入2015年之后，“舰娘”的话题越发火热。一方面是因为根据原作改编的 TV 版动画正在日本播放中，另一方面也是因为 70 万事件。由官方制作的 PSV 游戏《舰队收藏改》也确定于今年 4 月登场。本文将会为大家介绍舰娘的相关知识，并对红遍东亚 ACG 圈的舰娘文化进行简单介绍，作为对 PSV 版的预热。

文 纱迦 美编 NINA

游戏情报

舰队收藏	舰队收藏改
原名：舰队これくしょん-舰これ-	原名：舰これ改
平台：PC	平台：PSV
类型：模拟育成	类型：不明
运营时间：2013年4月23日	上市时间：2015年5月
价格：免费	价格：未定

金刚

声优：东山奈央

►舰娘人气TOP3。历史上是日本找英国订购的战列舰，游戏中设定为英国海归，喜欢红茶，经常说一些日式英语。金刚一共四姐妹，金刚是老大。由于在游戏中战舰设定为喜欢优先攻击小船，从而让对方的主力能从容反击，所以金刚级人称傻级，金刚的外号就是大傻。对玩家/提督抱有强烈爱意，代表语是Burning Love！

在《舰队收藏》的一百多个舰娘中，有人气的舰娘数量相当多，几乎每个舰娘都有自己的拥趸，这也是游戏的特色之一。本文只能精选几个有代表性的舰娘进行介绍，至于为什么你喜欢的角色没有登场，那只是因为篇幅问题，大家不要想太多哦！

舰娘的来龙去脉

“舰娘”一词出自网页游戏《舰队これくしょん》(官方简称：舰これ)，これくしょん就是英文Collection的平假名写法，因此本作的正式名称是《舰队收藏》。《舰队收藏》是一款以海战为题材的卡片游戏，同时也带有育成、策略、恋爱等要素。游戏中登场的我方角色全部是女性，她们的原型全部是旧日本海军(IJN)的舰船，因此被官方称为“舰娘”。

拟人化(或者说萌少女化)是日本ACG文化中十分常见的设定，不光是世界各国的名人神祇，就连食品手机城池这些非生命体也经常被拿来使用。在“舰娘”之前类似的作品已经存在，例如著名的《苍蓝钢铁的琶音》。不过“舰娘”的原型就是《舰队收藏》，在游戏之前没有任何相关的产物。《舰队收藏》于2013年4月23日开始运营，至今还不到两年时间。

《舰队收藏》的开发商是角川Games，游戏的运营平台是DMM。在游戏运营之初，无论是开发商还是运营方对游戏本身都没有抱太大期望，因此运营两个月后就因为服务器负担不起而停止注册。2013年7月，当游戏再次开放注册时，角川和DMM惊奇地发现，前来注册的玩家数量以十倍于其预想的速度增加中——

时至今日，《舰队收藏》的人气依然高居不下，为了减轻服务器的负荷，游戏始终没有开放注册，而是以每隔数日开放一定数量名额的方式来放号。到2015年1月，游戏人数已突破250万。考虑到游戏限号的运营方式，这个数字远比某些日本手游页游动辄四五百万的用户数量靠谱得多。

“舰娘”为何能有如此高的人气？这其中既要归功于游戏本身的高素质，也和人设、声优、同人有莫大的关系。接下来我们会分别进行介绍。

岛风

声优：佐仓绫音

▶作为游戏看板娘般的存在，如果你看到她的造型还没印象，那只能说明你这两年已经远离ACG圈了。历史上岛风型驱逐舰拥有极高的速度，体现在游戏中就是超高的回避率。游戏中的岛风也总是在炫耀她傲人的速度，在TV动画中则是有如多动症般的存在。岛风身边有3只谜之生物：连装炮酱，它们同样有着超高的人气。

▲《舰队收藏》游戏只限定于日本国内IP才能游玩，当然对老网民来说这不是什么问题，如今提督们遍及世界各地，官方早已默认了这种现象。

《舰队收藏》的成功秘诀

从本质来说，《舰队收藏》是一个游玩免费，道具收费的卡片游戏，这样的游戏在日本数以千计。但《舰队收藏》能够脱颖而出，与其自身过硬的素质是分不开关系的。事实上玩家在玩《舰队收藏》的时候，很少会觉得这是卡片游戏，而游戏的很多设计在当时看来都是别出心裁的。

课金：强制or自愿

《舰队收藏》虽然有课金要素，但课金程度很轻。一般卡片游戏中三大课金要素：行动力、资源、新卡片，在游戏中都可以很简单地反复获得。

游戏虽然有类似行动力的设定，但行动力是按舰娘来分别计算的。

▲这就是让人又爱又恨的大型舰建造界面，玩家投入一定数量的燃料、弹药、钢材和铝就能随机造出舰娘。不过几率再低，也比花几千日元来个11连抽靠谱。

当玩家用完一位舰娘的行动力后(游戏中称为士气或疲劳值)，只要换其他舰娘即可继续行动，陷入疲劳的舰娘会随时间恢复士气。而且在战斗表现出色的话也可以大幅提升士气，这使得玩家理论上可以无限游玩下去。

而游戏中的资源不仅会随时间恢复，还能通过远征来获得大量补充。而这两种方式也是获得资源的最主要途径，虽然玩家可以直接花钱购买资源，但效率极为低下，除了极少数土豪外不会有人考虑这种方式。

而说到第三个课金要素：新卡片，就要牵涉到本作最具特色的要素了。和日本卡片游戏流行的11连抽不同，《舰队收藏》完全没有花钱抽卡的设定，新卡片(即新舰娘)的加入主要有3个途径，分别是活动奖励、过关掉落(俗称捞船)和建造。建造就是游戏的最大特色，玩家通过投入一定数量和比例的资源来造船，出现的舰娘会在一定范围内随机选择。这种获得新舰娘的方式比较考验玩家的运气，但好处是无需课金，或者说课金无用。因为花钱买资源的代价太大，花上十几万日元不出货也很正常，因此正常人都不会这么做。

综上所述，《舰队收藏》对课金的要求很低，实实在在做到了“不花钱也能玩得开心”。当然入坑一定时间的玩家最终还是会花钱购买一些特别服务，但花费并不会太高，而且重要的是这钱花得心甘情愿。

绝妙的游戏平衡性

稍微有点军事常识的玩家应该都知道，海军舰种是有很多的，像驱逐舰、巡洋舰、航空母舰等等，而这些舰种也被很好地反应到了《舰队收藏》游戏中。游戏中不同的舰种有着不同的作用，例如：战舰火力高但消耗高，而且无法反潜；驱逐舰火力低但消耗少，回避高；航空母舰白天威风八面，但到了晚上就成了靶子等等。决定强弱的因素不光只是数值的高低，而是有很多方面。

东山奈央

动画和歌曲中一配多，爱称“精分”，即精神分裂，而毫无违和感。

▲由于是一款页游，所以战斗画面不算华丽，而且还不能跳过。不过该有的立绘和语音毫不含糊。

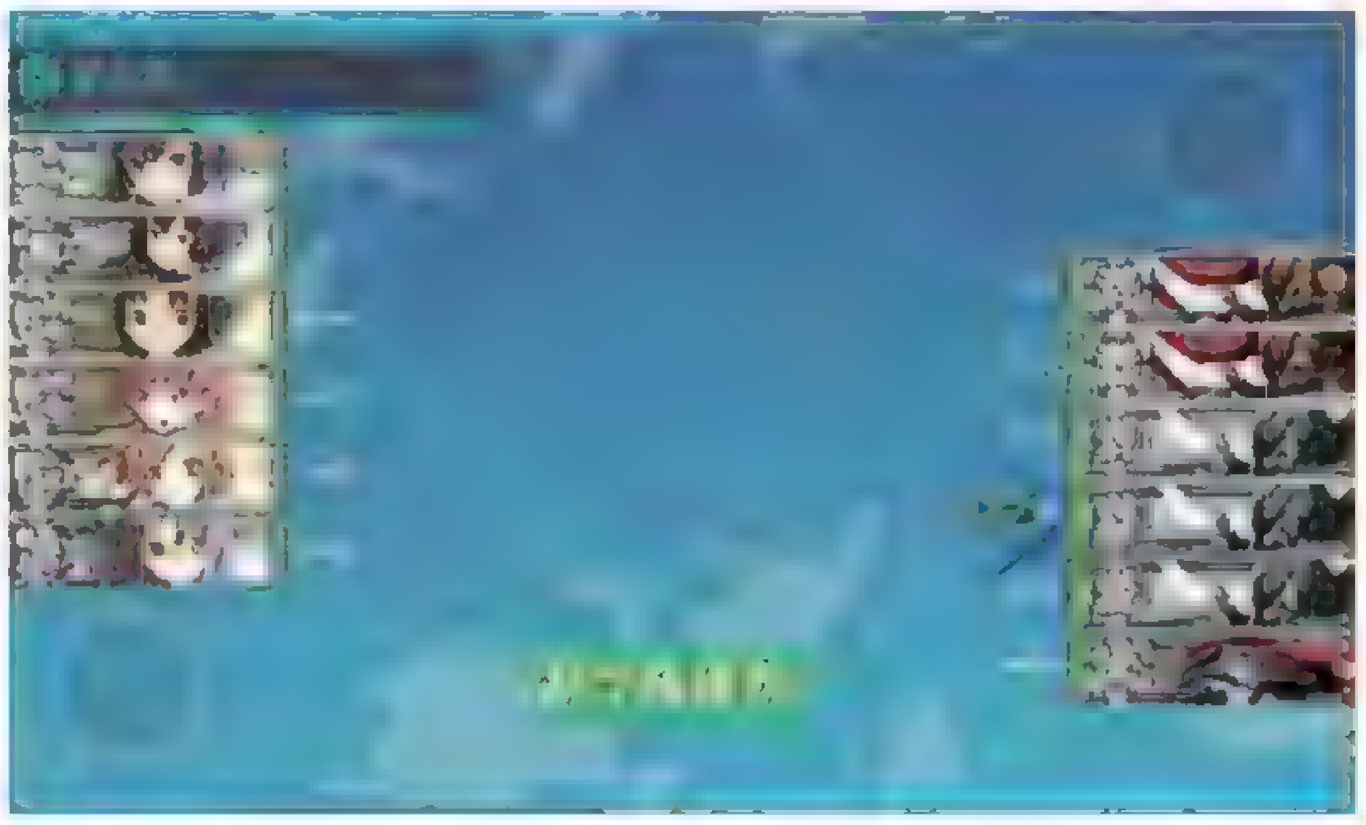
而且《舰队收藏》非常注重游戏的平衡性。虽然同一个舰种中的不同舰娘能力有差异，但也不会有很大的区别，不存在缺少特定舰娘就打不过去的情况。而游戏独有的建造系统也决定了新老玩家之间不会存在无法弥补的壕沟。而对于那些习惯挥金如土的土豪来说，在这个游戏中他们只能获得微弱的优势，要想像其他卡片游戏那样吊打不花钱的人是不现实的。

丰富的游戏内容

除了上面介绍的游戏内容外，在《舰队收藏》中还存在着很多别具一格的游戏要素，其中不少都来源于真实的海战，譬如装备、索敌、航空战、夜战、特写攻击等等，其中每一项都可以单独拿出来介绍很久。从内容的丰富程度来说，在日本无论是页游还是手游，都很少有游戏能与本作匹敌。

游戏为玩家准备了21张常规地图供玩家日常挑战。不要觉得这个数字偏少，事实上后期很多图都有不少值得研究的地方，因为玩家的目标也不是简单地通过，而是要考虑消耗、掉落、队伍构成等多方面因素。由于游戏的随机要素较强，玩法的自由度很高，100个玩家就有100个不同的舰队，找出每张图最适合自己的攻略方式就是游戏的最大乐趣。其中更有5-5这种谁都不敢打保票通过的超高难度图。

正因为游戏本身值得研究的地方已经够多了，所以《舰队收藏》的官方活动频率很低。从开始运营到现在，一共也只举行了6次活动，这和其他卡片游戏动辄来个新活动骗钱抽卡的做法形成了鲜明对比。当大家看到这段文字时，有史以来的第7次活动应该正在举行中，有兴趣的人不妨去搜索一下相关的报道。


▶每场战斗的流程如下：索敌、制空权争夺、空袭、开幕雷击、炮击、闭幕雷击、夜战。其中制空权的争夺是重头。

舰娘魅力大解析

尽管《舰队收藏》游戏素质出众，但这并不是舰娘走红的最大原因。众所周知，日系卡片游戏的玩法其实差别不大，吸引玩家的主要是靠画风、人设、声优等表象。而《舰队收藏》在这些方面同样非常出色，而更重要的是，尽管游戏本身还是一个卡片游戏，但实际游戏中玩家很少会感觉自己是一个卡片收集者，而是一名堂堂正正的提督，统率着旗下数量众多且个性鲜明的舰娘。

大和

声优：竹达彩奈

◀原型是人类历史上最大最强的战列舰，游戏中也是火力最强的舰娘。现在游戏中只能通过大型建造获得，是所有新手玩家梦寐以求的对象，外号伞级。不过由于消耗过高，一般玩家平时只能将她放在家里打演习，日本玩家称为大和旅馆（历史上原型有同样的外号），中国玩家称其“压码头”（日语大和Yamato的音译）。

有爱的人设不一样

首先要说明的是，舰娘们的原型都来自于IJN，也就是二战时期的日本海军舰船，这也是本作一度被不少人认为题材敏感的原因。不过实际游戏中别说二战，任何历史上真实存在的事件人名都没有出现，只有一群和那些舰船同名的舰娘。

以今天的眼光来看，《舰队收藏》初期收录的舰娘，无论是原画还是声优，在同类游戏中都不能算是顶尖水平，这和角川、DMM初期对游戏受欢迎程度的严重低估有关。但负责游戏人设的开发者们显然是一群十分有爱的军武宅，他们对游戏的人设倾入了大量热情。

游戏中登场的舰娘数量超过100位，相信很多人初次看到她们的形象时，都会觉得这种画个萌妹然后P些武器上去的做法没什么特色。但事实上这些武器并非是随便画上去的，而是参照历史原型描绘的，很多都是历史上

▶重巡洋舰妙高改前改后的立绘对比，画师都是bob。不难看出，只要钱到位了，画师的水平都会不一样。（笑）

平野冲击 间他在推特上连续发表的对舰娘的赞美之言，被认为是在初期带动游戏人气的重要原因之一，俗称“平野冲击”

对应舰船的武装。此外各个舰娘的服装也有很细致的考究，例如舰娘们受伤时中弹的部位，某个很不起眼的饰品，竟然都可以找到出处。

而最能体现舰娘灵魂的设定都属台词。每个舰娘都有数量繁多的台词用于各种场合，这些台词是体现舰娘们性格的主要来源，设计得十分用心，里面充满了各种历史梗，这就让舰娘们的形象丰满起来。当然不可能每个玩家都是军武宅，但设计者很好地把握了二次元和历史的平衡点，成功塑造了一百多名活灵活现的美少女。在这个信息传递异常简单的时代，很多玩家都是被舰娘人设吸引后入坑，然后从网络、玩家、创作者处得知人设中蕴含的故事，从而对舰娘产生更大的共鸣，对游戏也越来越喜爱。

赤城

声优：藤田咲

►历史上是极负盛名的航空母舰，游戏中会作为早期任务的奖励赠送给玩家，是正常情况下玩家最早获得的高级船。作为大型舰船，赤城出击消耗的资源以及修理需要的时间都远高于玩家初期获得的小型船，因此在二设中被恶搞为要贪睡的大胃王，人送外号“吃撑”。在动画版中形象得到大幅美化，同时也插下大量FLAG。

残酷的点睛之笔：击沉

《舰队收藏》TV 动画的第 3 集如月击沉的情节受到很多人诟病，也让这部原本被很多人看好的动画走到了风头浪尖。不过击沉的确是游戏的一大特色，而且被很多人称为是点睛之笔。

游戏中如果某位舰娘被击沉，那么玩家就会永远地失去她，就算课金也没有办法拯救。如果从卡片游戏的角度出发，失去一张卡片并不是什么很痛苦的事情，但对于《舰队收藏》这个游戏来说，首先舰娘给人的感觉更像是活生生的角色而不是死板的卡片，其次玩家培养一位舰娘需要很多很多的时间和爱，所以击沉之后的打击也特别地大。而且设计者还专门为每位舰娘设计了很多即便是外人看来也相当感人的击沉台词。

更重要的是，这种与玩家生离死别的情节对于同人作者来说是个非常好的设定，在当今的日本游戏中这样残酷的设定是相当少见的。也正因为有这个设定，舰娘们无论是高大威猛还是娇小柔弱，都让人感受到一种敢于奉献和牺牲的精神，而这种被日本玩家概括为战斗抚子的精神在当今日本女性中已经相当少见了。（前几年夺冠的日本女足即是此种精神的代表。）

需要补充的是，尽管击沉的设定很残酷，但游戏中只要稍加注意，是可以做到完全避免的。游戏中的设定是：只有处于大破状态的舰娘，在出击和进击时才有可能击沉。就算玩家失手点了出击和进击，只要没进入战斗准备画面，赶紧刷新游戏也是能救回来的。从这个角度来说，动画里如月被满血击沉的情节实属编剧的恶意。

▲当舰娘被打成中破、大破状态后，就会出现爆衣的场面。这个场面可不仅仅只是卖肉，同样蕴含了很大信息量。上图为航空母舰苍龙的大破立绘，右图为美国海军的中途岛海战档案中苍龙中弹部位的示意图，对比一下就会发现两者一模一样。

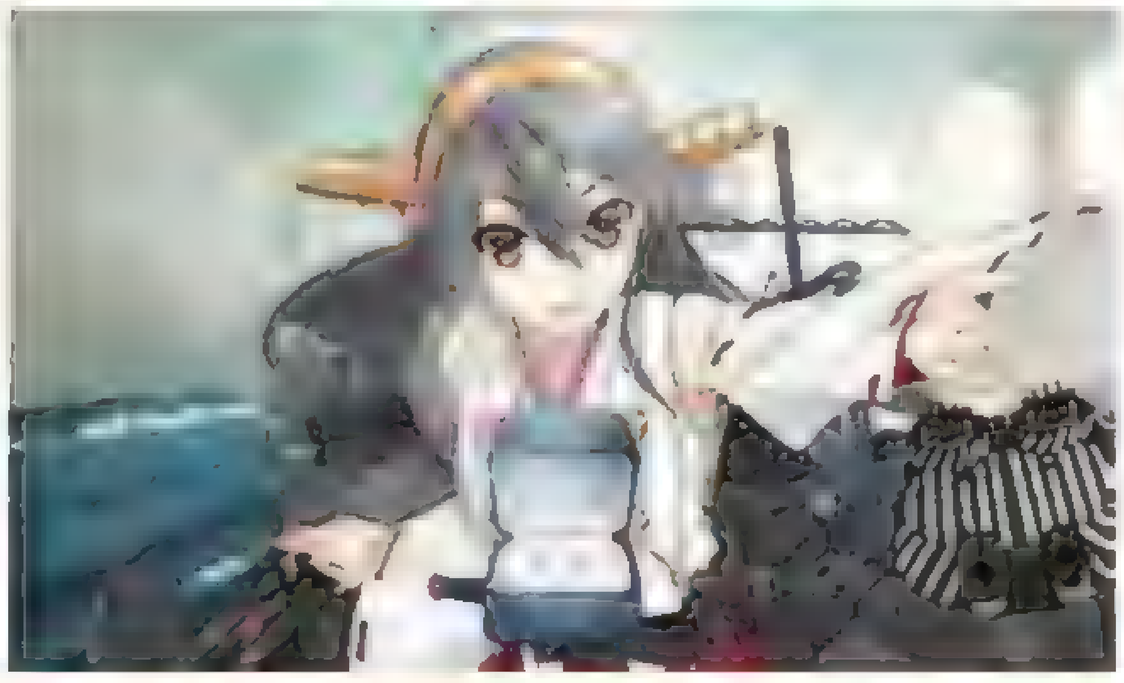
高明的课金手段：结婚

从 2014 年情人节开始加入的结婚系统，将舰娘们的魅力再次扩大。游戏中每位舰娘的等级最高为 99 级，到达 99 级后玩家可以使用道具：订婚戒指来向舰娘求婚。结婚之后舰娘会直接提升 HP 和运，同时等级上限提升至 150 级。

游戏中通过完成任务可以获得 1 个戒指，游戏允许重婚（即和多个舰娘结婚），但剩下的戒指就需要课金了。无论是从游戏还是角色爱来说，绝大部分玩家都不会排斥结婚（因为不是喜欢的舰娘也不会练到 99 级），而用一个戒指来奖励她合情合理。因此尽管很多玩家是抱着不课金的想法开始游戏，到最后都会课金买戒指。

尽管结婚后会开放等级上限，但实质上带来的舰娘能力提升并不夸张。加上本身练到 99 级就需要很长的时间，99 级到 150 级所需的时间更是夸张，所以结婚系统同样维持了游戏的一贯特点：即课金不影响游戏平衡性。当然，说到结婚这个行为本身，便已经能给广大玩家和创作者提供无穷的脑补空间了。

►图上被中国玩家称为“小天使”的战列舰榛名是很多人的首婚对象，原因是台词很治愈。顺带一提的是日本玩家口中的“大天使”则是指重巡洋舰古鹰，原因是历史上因为给友军挡枪而挂掉。文化差异可见一斑。



极具魅力的敌方角色

在日本 ACG 文化中，敌方角色设定是至关重要的，很多作品中的敌方角色的人气都能吊打我方角色。而在舰娘世界里，敌方角色被称为深海栖舰，其构成除了怪物就是萌妹，其中也不乏高人气角色。

和舰娘不同的是，深海栖舰的绝大部分成员都没有明显的历史原型，只有一些在活动中出现过的 BOSS 级敌人才有比较明显的特征。这些 BOSS 一般都来自二战时盟军的基地，如中途岛等等。虽然这些角色不会加入我方，对应的台词也比较少，但其充满魔性的画风以及战斗中展现出强大实力依然令不少玩家为之倾倒。

►深海栖舰的人气王是空母ヲ级，人称WO酱。顶着巨大的怪物帽子，样貌接近人类，拥有强大的实力。官方已经为她推出了很多周边，待遇不下于岛风等人气舰娘。

青山刚昌 [illegible]
玩家可以安心了，至少咱们还能晒这货一脸。

"舰これ"文化周边

舰娘的高人气来源大致可以分为3个方面，前两个方面也就是上面介绍过的游戏素质和人设魅力，而第3个方面就来自丰富的同人文化。而对于国内玩家来说，由于《舰队收藏》游戏本身限日本IP，绝大部分人对舰娘的认识都来自于同人。

▲FAMI通官网的企划《舰娘图鉴》颇有看点，它请来很多资深画师为自己喜爱的舰娘绘制插画并加以设定解说，在官网可以免费看到。

不完整带来的便利

▲左边是Enterbrain推出的第一个舰娘合同本：《横须贺镇守府编》。右边是角川自己推出的《舞鹤镇守府编》。两者堪称舰娘漫画的代表作。

舰娘文化的流行，与官方的两个特点有关。首先是世界观设定极其不完整。游戏中几乎没有交代故事背景，目前官方承认的故事背景是基于TV动画而建立的，大致就是人类丧失了制海权，舰娘和深海栖舰展开大战。

尽管游戏有着这么明显的缺陷，但官方态度弥补了这个不足。官方对舰娘同人及其周边十分宽容，允许创作者自由发挥。不光是同人，就连官方推出的漫画和小说中，所有的作者都全部是以自己的理解来创作。然后根据作品的受欢迎程度，每个作者以自己偏好而创作的舰娘设定分别聚集了一定数量的受众群，这种亲和力特别高的形式让舰娘的人气如滚雪球般地扩大。到后来一些特别受欢迎的二设被官方承认，例如在动画版中赤城食量很大的段子就是舰娘里最著名的段子之一。

时代需要的接班人

熟悉ACG的朋友应该能看出来，舰娘走红的原因和"《东方》系列"十分相似，而事实上舰娘还真和《东方》有很大关系。游戏走红之后，官方在策划活动和周边时就意识地模仿《东方》，邀请了很多知名创作者来描绘自己心目中的舰娘世界，并将其汇集为**アンソロジ**－（短篇漫画集）出版，这种鼓励式的示范做法极大地带动了整个日本同人届的热情，从而导致舰娘从C84同人展开始迎来爆发式的人气涨长。

而官方的成功之处在于挖来了一批《东方》的知名创作者，这其中很多人之前都是数年如一日坚持只画《东方》的。相信大家都对"《东方》系列"持久不衰的人气有所耳闻，不过《东方》毕竟已经推出了很长时间，无论是创作者还是读者都需要新鲜血液，这时出现一个和《东方》有着相似亲和力的作品，自然就会受到市场的追捧。

舰娘相关的官方漫画可以说是非常多，游戏玩家比较熟悉的FAMI通、电击、角川都推出过不少，形式也多种多样，除了有正式发售的漫画集外，角川、FAMI通官网都有免费更新的相关创作，大家有兴趣的话可以去看看。至于同人方面就更多了，这里不作介绍。

▲小说也是舰娘文化的重要组成部分，角川、FAMI通、富士见、MF都推出过相关小说

天津风

声优：小仓唯

◀后期加入的超人气角色，设定上和岛风有着良好的关系，语言中经常提到岛风，两人经常在一起比速度。皮肤偏红是因为原型舰的锅炉温度比其他驱逐舰要高，最大特征是从袜子贯穿到头顶的吊带，身边也带有一只被称为"连装炮君"的谜之生物。顺带一提的是历史上的原型舰沉没于厦门附近的海域。

TV动画

2015年1月，千呼万唤的《舰队收藏》动画终于在日本地区播出，预定12话，到此文完成之时已播出4集。TV动画的推出对原作本身是个有力的补充，尽管人设和游戏不同，但更适合动画的要求，声优也基本和游戏一样。不过动画第3集安排的如月击沉剧情受到了不少玩家的质疑，比较遗憾。

由于制作成本、声优重叠和动画长度等问题，游戏中的一百多名舰娘只会有少部分在动画中登场。动画的主人公是吹雪，这个舰娘在游戏中很不起眼。不过她是角川系列四格漫画《吹雪、がんばります！》的主人公，而角川又是游戏的开发商，因此被套上了官方主人公的光环。在游戏中吹雪也是五大初始舰之一，作为主人公拥有足够的资历。

尽管动画的剧情安排有些令游戏死忠不满，但平心而论素质尚可，而且看到游戏中的原画动起来的感觉比什么都强。没有玩过游戏的人也可以用动画来先行了解一下。

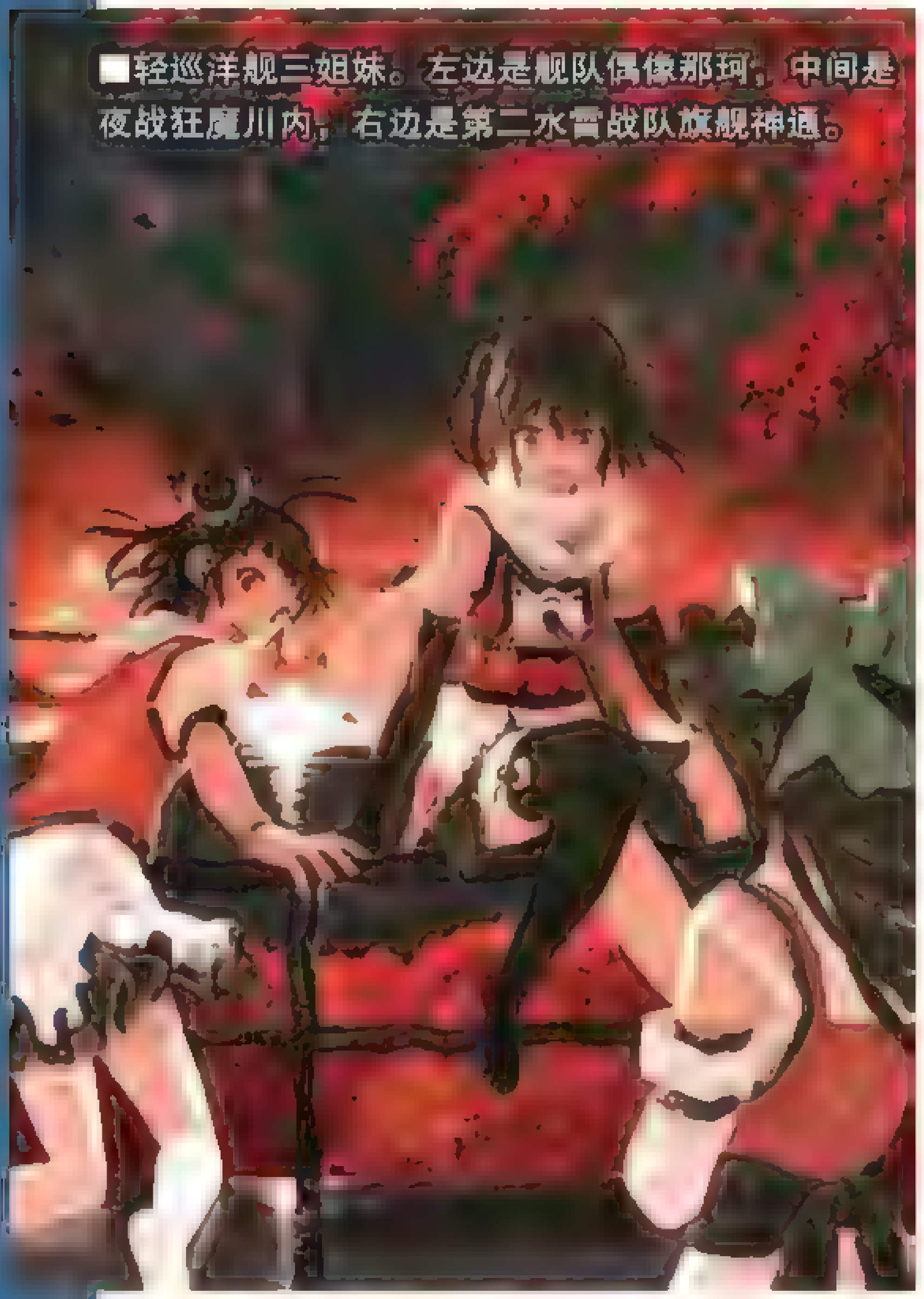
■人气很高的驱逐舰组合“夕时雨”。左边是夕立，外号“所罗门的恶梦”（历史梗），口头禅是POI，动画中大活跃。右边是时雨，即三大祥瑞里的佐世保之时雨。

长门

声优：佐仓绫音

▲历史上在长达十多年的时间内作为日本联合舰队的旗舰，是当时世界上最强的7艘战列舰之一，外号BIG 7。历史上最后被作为战争赔偿交给美国，在比基尼环礁的核试验中沉没。在游戏中作为图鉴的001号，拥有仅次于大和级的火力。在二设中被恶搞为萝莉控，喜欢和驱逐舰们一起玩。

PSV版展望



■轻巡洋舰三姐妹。左边是舰队偶像那珂，中间是夜战狂魔川内，右边是第二水雷战队旗舰神通。

《舰队收藏》PSV版的消息早在2014年初就公布过，但直到年底角川才正式确认了游戏的情报。PSV版名为《舰队收藏改》，会发行实体版，时间为2015年5月，同时还会推出限定版PSV。一个有趣的小细节是，《舰队收藏改》LOGO上的船体变成了祥鹤级航空母舰和秋月型驱逐舰。

目前有关PSV版的情报非常少，从实体版这一点来看，游戏肯定不会和免费页游的原作一样，因此游戏玩法肯定会有极大的改变。官方确认原版中的绝大部分舰娘都会在初期全部加入玩家方。从现场公布的PV来看，游戏的UI以白色为主，原版该有的指令都有，角色立绘将采用Live2D技术，以动态形象与玩家见面。在之后一次访谈中开发者提到PSV版会加入战略要素，诸如安排舰娘镇守不同的海域等等，听起来很有《三国志》既视感。

说到《舰队收藏改》，很容易联想到在3DS上的狂销150万套《智龙迷城Z》。那么《舰队收藏改》能创下接近的佳绩呢？由于目前PSV版的情报严重缺乏，目前还不好下定论，但单以两个作品的原作而言，还是《智龙迷城》要更胜一筹，而且PSV也不是3DS那样适合培养大作的土壤，因此销量应该无法相提并论，但创下PSV游戏中有数的佳绩应该是没有问题的。

附录：舰娘俗语

小学生：指游戏中的驱逐舰娘。因为看上去年龄很小，故此得名。官方照搬了这个二设，驱逐舰娘成为真正在上学的学生。

非提、亚提、欧提：全称是非洲提督、亚洲提督、欧洲提督。由卡片游戏中经常出现的形容脸黑脸白的非洲人、亚洲人、欧洲人变过来的词语。

大建：指游戏中的大型舰建造系统，玩家需要投入大量的资源来随机召唤舰娘，不过有很多舰娘必须通过大建才能获得。大建是检验提督血统的惟一标准，每天都有大量玩家乐此不疲地作死。

双大武B：指游戏中通过常规手段最难获得的4个舰娘，分别是大和、大凤、武藏和俾斯麦。双大武B可以说是舰娘玩家的终极目标，一旦全部在手即可视为毕业。双大武B必须通大建才能获得，成功率约2%，很多提督赌了100发都没能出货。

爆肝：指玩家快速提升舰娘等级的行为，由于整个过程都是在重复劳动，要想忍受下去就需要很大的毅力。对于能够天天重复这一行为的人，一般称为甘地（肝帝）。

粪提：粪提督的简称，原话来自舰娘曙的口头禅，现在专指故意让舰娘被击沉的玩家。在舰娘的圈子中讨论沉船是很大的禁忌，基本上所有的论坛和讨论群都不会容忍这一行为。

▲传说中只有欧洲人才能拥有的双大武B，拥有这样的舰队是每个提督的梦想。当然欧提的目标自然是全150级啦。

晒：指向其他玩家炫耀自己的舰队，例如珍稀船、高等级等。由于《舰队收藏》本质上是个单机游戏，所以晒是游戏很重要的社交环节（笑），当然也有部分玩家比较反感晒。

知名玩家
（曾在推特上怒晒大和）、沉迷导致《我的青春恋爱物语果然有问题》进度大幅推后），以及裕时悠示、相乐总等。

特别企划 SPECIAL FEATURE

抽卡！决斗！

文 宇宙人
协力 光明の信仰（阳光成员）
美编 心の永恒

集换式卡牌发展至今已经有超过20年历史，可以说是不少80、90后同学们的童年回忆。虽然现在电子娱乐已经相当发达，但这种显得较为传统的游戏类型却依然能在抓住一批粉丝群体，同时还不断吸引到新的玩家，可见它也是具备着某些独特魅力的。鉴于去年编辑部也流行起了集换式卡牌，于是本期就借“迷你特企”跟大家谈谈这类游戏的各个方面。

不过，集换式卡牌的种类非常多，玩法和特色各有千秋，而“迷你特企”栏目的篇幅有限，下文中列举的卡牌将侧重于介绍它们的特点，不会详细介绍具体的玩法，真要介绍的话估计光一个WS卡就得说半天了，所以如果大家有兴趣的话不妨直接买一盒新手包回来，结合实战去研究吧。

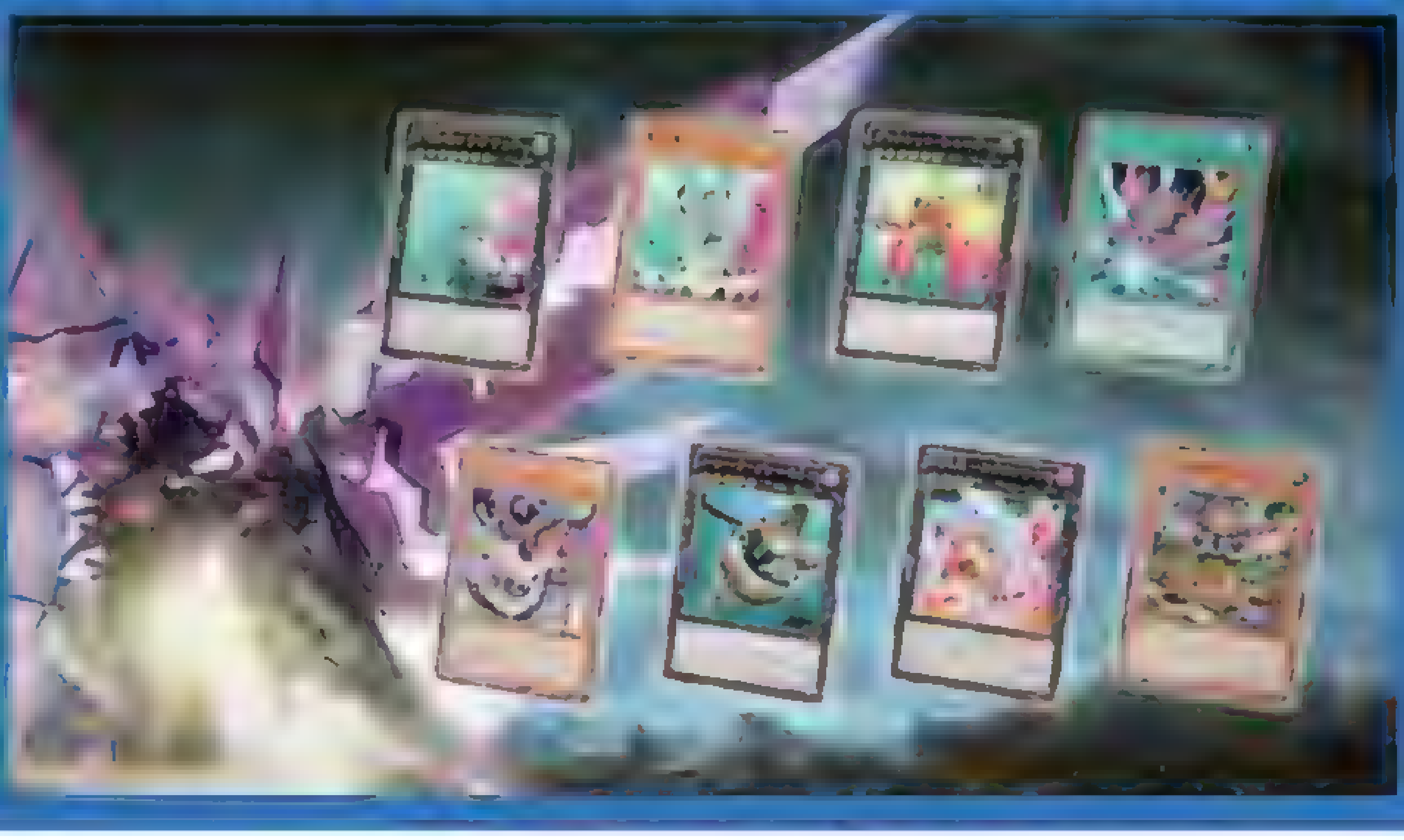
什么是集换式卡牌？

在开始正文之前首先要说说集换式卡牌的定义，首先它属于桌游的一种，通常会有非常庞大的卡片数量，而且官方还会定期推出新卡，维持游戏的新鲜感和生命力。每张卡片上会注明特殊效果以及发动条件。玩家要从中收集一定数量的卡片，并根据战术和喜好来构建自己的卡组，然后按照游戏的规则与其他玩家的卡组进行对战（卡组通常是双方自备的）。“组卡”和“对战”两部分缺一不可。由于绝大多数情况下双方选用的卡片不同，因此排除了运气因素，对战双方的初始条件也是“不平等”的，是不平等的对战游戏。

扑克牌不算集换式，是因为它的牌都是“固定”的，没有最重要的组卡部分，玩家不能根据自己的意愿来选择属于自己的牌。不过这类游戏好处是不用玩家自备卡组，而且只要没人出千，对战双方无论怎么玩都是几乎是平等的。从上述的定义来看，《三国杀》也只能算是桌游，不能算集换式卡牌游戏。下面就开始介绍一些常见的集换式卡牌游戏吧。

游戏王

即使你完全没玩过集换式卡牌，也肯定听过这款已经超过15年历史的知名卡牌游戏。《游戏王》最早是由日本漫画家高桥和希于1996年创作的一款卡牌对战漫画，当时还只是架空的卡牌游戏，直到1998年才由BANDAI推出相应的卡牌，1999年版权转移到Konami手上。如今《游戏王》正如其名字一样，可以说是全世界最成功最畅销的集换式卡牌游戏（能与之相提并论的恐怕只有《万智牌》了），卡牌总数超过了7000张仍然在不断地增加新成员。2011年6月以卡片销售总数突破251亿张的成绩进入吉尼斯世界纪录，随后2012年3月在美国加利福尼亚州举行的比赛又突破了“参赛者最多的卡片游戏大赛”纪录，参赛者达4364人（此前纪录为2000人）。



游戏王的规则相对比较单纯，没有特别复杂的系统，因此卡片的可塑性很强。怪兽、魔法、陷阱卡定义和作用也简单明了，设计者在这个基础上设计卡片效果和新系列玩法的时候可以尽情地发挥想象力，而决斗者在构建卡组的时候也有近乎无限的选择空间。

不过，游戏王最初并不像其他卡牌游戏那样有详细明确的规则，现在主流的OCG规则也是经历了多次修改和调整之后才成型的。回

顾过往的漫画、动画、游戏会看到很多不同的规则，甚至会出现同一张卡还分动画版效果和OCG效果的情况。就以动画版《怪兽之决斗》篇为例，早期“决斗者王国”篇采用2000生命值的规则，高级怪物可以不用解放（献祭）场上的低级怪物就能召唤，而且还有用“石像兵”攻击拆掉装备卡的“满月”让“海”场地潮退令对方的水族怪物全灭——诸如此类的纯口胡潜规则。之后在“决斗都市”篇才确立了4000生命值的“动画规则”并一直沿用至今（期间也有小的改动）。另外动画中还出现了很多特殊的规则，比如《5DS》中的“乘骑决斗”《ARC-V》里的“动作决斗”等等，这也从另一个侧面展现了游戏王玩法的多样性。

不过，《游戏王》目前的入门难度非常高，这个主要表现在卡片数量上。虽然只要知道规则就可以玩，但个人认为要达到真正入门水平，至少还要记住数百张卡片效果，包括一些常用的卡，限制卡，禁止卡，常见的主流战术玩法等等。再深入一点就是要知道效果冲突时怎样处理，限制禁止卡为什么会被限制或禁止，如果要用该怎样操作，主流战术的玩法以及那些战术的弱点等等。这些只能通过不断对战来积累经验。而且《游戏王》卡片更新速度很快，平均每三个月推出一套新的卡包，禁卡表也从原本的半年一更新变成了3个月更新一次，每次推出新卡包或者更改禁卡表都可能导致之前很多主流战术大幅削弱甚至作废，当然也可能会有一些老系列重新抬头。这也导致了一些老玩家如果断了一段时间没玩，重新拿起卡组之后会被吊打甚至完全不知道怎么玩的状况。所以目前这个环境对新老手都很不友好。

万智牌

《万智牌》可谓称得上集换式卡牌游戏的鼻祖，它由美国数学教授理查·加菲设计，于1993年问世并经威世智（Wizards Of The Coast）公司发行。万智牌不仅是同类游戏中最早发明的，也是目前全球最多人参与的集换式卡牌游戏，约有2000多万玩家（2013年12月官方统计）。2013年6月21～23日在美国拉斯维加斯举办的《万智牌》大奖赛中，吸引了全世界4500名选手参赛。一举打破了之前《游戏王》4364人的记录成为新的吉尼斯世界纪录保持者。

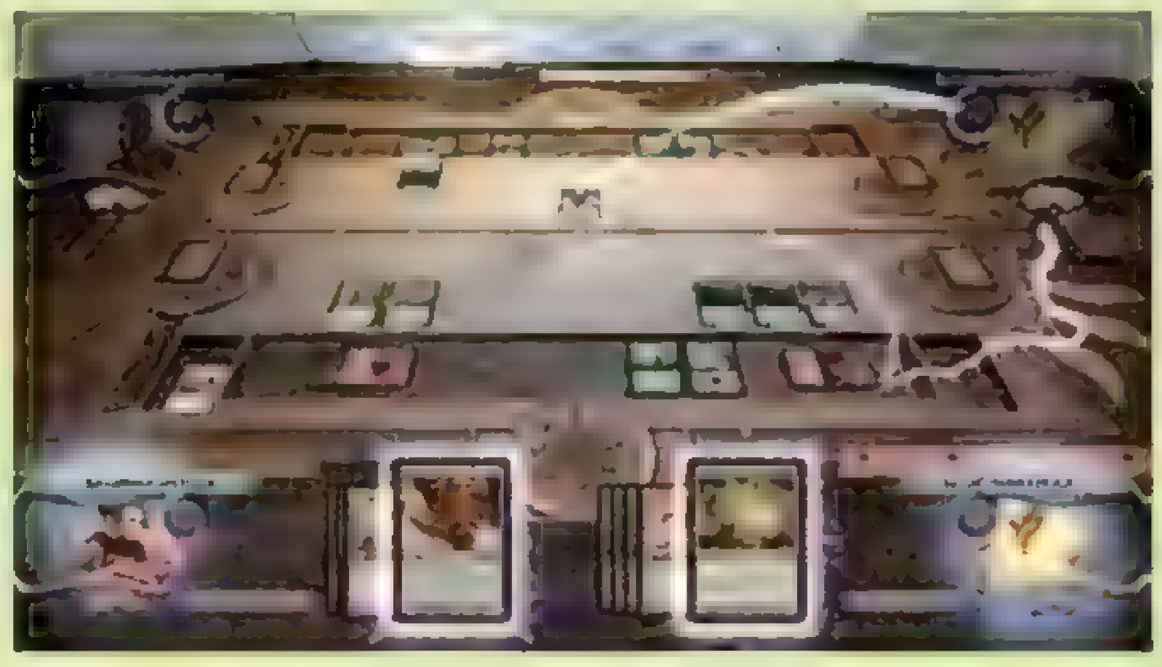
《万智牌》独创的世界观与丰富的背景故事是其走向成功的重要因素之一，它有着不亚于《指环王》和《魔兽世界》的庞大故事体系和史诗般的故事情节，最早的故事是以克撒与米斯拉两位兄弟的争战为主轴，之后的每个系列和版本都基于这个世界观展开。而在《万智牌》游戏中，玩家的身份是被称为Planeswalker（原译旅法师）的强大法师，为求取荣誉、知识与冒险而与其他Planeswalker较量。卡组里有着各式各样的资源、武器，还有你所能施展的法术、咒语，以及可为你效命的生物或传奇英雄。

万智牌的游戏规则很多而且比较复杂，游戏对战双方必须拥有各自按自身需求和偏爱喜好所组成的一套卡组。在对战开始的时候双方各有20点生命，这也是万智牌的基础计分方式。想获胜需要达成以下三种目标中的其中一种：第一是设法将其他玩家的生命点降至0或以下；第二是迫使对手用光手牌和卡组从而无牌可使用；第三个是利用特殊咒语或法术使对手输掉此盘游戏。

《万智牌》的博大精深之处，这里举个例子来说吧。单色卡牌组合的优势明显，也确实能帮你赢得部分比赛，但是他们在套牌中也有弱点，这样对手就很容易利用这些弱点来压制你并导致你全盘皆输。笔者在《克撒传》时代曾经有段时间专攻黑色生物咒术套牌，由于黑牌拥有非常犀利的魔法效果和丝毫不逊于其他颜色套牌的强悍黑色大型生物，故中后期开始的输出非常可观，笔者记得当初自己的套路就是借由“约格莫夫的意志”这张法术牌，可以轻易将坟场牌变为手牌，可谓是逆转比赛的终极大杀器，笔者曾多次在中后期靠这张王牌于短时间内爆发大量伤害获胜，所以当时甚至有种一牌在手天下我有的错觉。然而当笔者和一些打红绿或白蓝组合的对手游戏时，在白绿套牌的超高控场、回复技术以及红蓝套牌更加犀利疯狂的魔法轰炸之下，纯黑套牌那可怜的防御手段，和大型生物、魔法结界的超高资源需求这些劣势便让笔者根本无法组织有效攻势，一个经典被虐实例如下：开场仅仅几个回合，那时无论对手还是笔者自己，可用资源还都处于很少的状态之下，笔者正天真地盘算如何组织防御打防守反击。但对手突然通过红色结界牌“偷袭”（玩家只需要支付很少的费用即可将大型生物送上战场）将蓝色生物“古怪精灵”（拥有五项启动式异能的逆天蓝色大型生物）送上战场，于是，对手在毫不客气地碾压了我可怜的初期生物之后迅速结束了游戏……从那一天起，笔者才开始明白，万智牌是一个深奥的、靠比拼智商才能取胜的游戏，单一的长处无法取代整体协作的优势。

▲约格莫夫的意志。

如果说游戏王的难度是HARD级，那么万智牌的难度就是MASTER级了。它的难度体现在众多的卡牌数量、复杂的游戏规则以及千变万化的游戏性上，对玩家的计算能力、记忆能力、应变能力甚至心智水准都有着极高的要求，成千上万种的套牌组成使得你需要用不同的方法去破解对方的卡组，所以你手中的套牌需要有很高的应变能力，只注重一种效果的套牌必然会惨遭对手多变化战术的压制，没有任何发展前途。所以说，真正的万智牌高手需要做的是善用你手中的生物和魔法卡组的配合，将自身资源的利用效率发挥到极致，并配合结界的使用牵制对手，逐步迈向胜利之路。这也是万智牌比赛之所以能成为世界级赛事的重要原因。

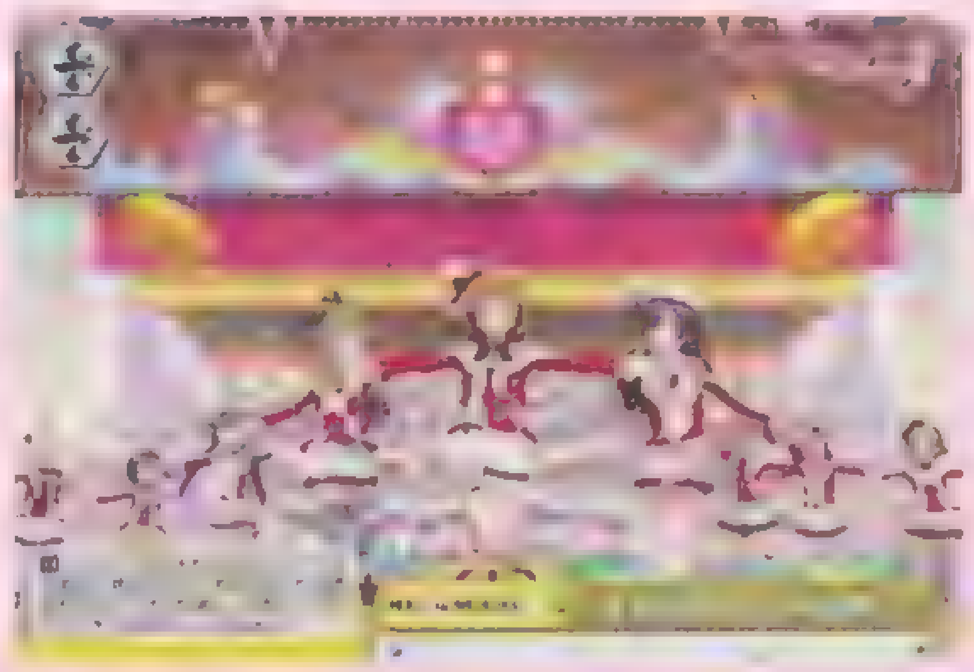


Weiβ Schwarz

“Weiβ”和“Schwarz”是德语中黑和白的意思，所以在国内也有译名叫《黑白羽翼》，不过玩家们最常用的简称是“WS卡”。WS卡由武士道（Bushiroad）发行，其最大特点是卡牌的角色全部来自热门的动画和游戏，比如《魔法少女奈叶》、《凉宫春日的抑郁》等，最新的系列还有《舰队收藏》、《伪恋》等等，可以说是一款完全面向死宅的跨作品混战集换式卡牌游戏——嘛，类似这样的卡牌还有很多，不过最近编辑部比较多人玩的就是WS卡所以就拿出来介绍了（笑）。

WS卡的对战有两大特色，一是玩家自身会随着受到的伤害增加而升级，等级越高能使用的卡片越强力。游戏中所有卡片分Lv0～Lv3共4个等级，玩家的等级要等于或高于卡片等级才能使用该卡片。0级卡最弱，却是初期战斗所必备的，3级卡最强，但是能使用的时候战斗已经进入尾声了。当玩家升到4级的时候就会输掉比赛——这也是惟一的胜负条件。

另一个特色就是加入了“高潮卡”的概念，这类卡顾名思义，就是展现原作中的名场面而设计的。一套牌组有50张卡，其中高潮卡最多只能放8张。发动高潮卡可以提升在场角色的攻击力以及“魂量”（即伤害量，角色卡的攻击力与伤害是分开计算的），甚至与特定的角色卡联动，发动更加强力的效果。不过高潮卡还有一个更重要的作用，在介绍之前必须解释一下WS卡的伤害机制。玩家双方的场地上有一个计时区——用于计算伤害的，每当玩家受到伤害，他就要从自己牌堆顶上翻出与伤害点数相等的卡片数，按顺序放到计时区内，然后当计时区有7张牌的时候就会升1级，同时清空计时区。但如果翻出了高潮卡，那一次伤害就会被取消掉。所以WS卡的对战中，运气和洗牌其实是决定胜负的一大因素。也正因为这样，WS的对战才显得紧张刺激。



▲特定的角色卡与高潮卡联动可以发挥出更加强大的效果。

当然，运气成分高并不代表完全其没有技术含量，玩家的在对战时的操作也很重要。玩家的牌库用完之后并不算输，而是将休息室（即墓地）里的牌全部洗牌，然后重新放回牌库继续使用。因为高潮取消对大多数卡组来说是惟一抵挡伤害的手段，所以在洗牌之前必须将尽可能多的高潮卡放到休息室，让其能回归牌库，从而获得更多的取消次数。假如开局不久就出了大量高潮卡，怎样才能快速耗光牌堆重新洗牌呢？高潮卡都进了费用区或者在手上，怎样在洗牌之前把它们送进休息室呢？洗牌前怎样增加手牌或者在场上非高潮卡的数量，以压缩洗牌后的牌堆总数，让高潮卡的“密度”更高？这些都是玩家在对战时不得不考虑的事情。毕竟高潮卡出现的时机由洗牌决定，如何根据不可确定的运气因素，来选择自己的操作方式，这也是WS卡的另一种乐趣。

WS卡收录的ACG作品数量非常多，但是当中也有很多卡的效果是重复的，所以只要掌握了规则就能跟大多数卡组对战了，反倒是复杂繁琐的规则本身才是入门的一大难点。上述的升级模式和高潮取消系统使得战斗的节奏拖得非常慢，一场战斗经常要打数十分钟。由于运气成分影响大，卡组的强弱差距并不明显，玩家大可以放心地组自己有爱的系列来玩，所以从某种意义上讲本作的平衡性还是过得去的（当然目前大部分卡组都要被《伪恋》吊打就是了）。

卡片战斗先导者

《卡片战斗先导者》（CARDFIGHT!! Vanguard，下文简称“VG”）同样是由武士道推出的集换式卡牌游戏，由于跟《游戏王》一样有相应的动画版在播出，所以在日本有着不低的人气，而且据武士道的人表示，VG其实有很多女性玩家。VG采用的是原创卡片，规则也相对比较简单，入门难度较低，玩法上可以看到一些WS卡的影子，但实际上相差很远，其中比较明显的就是节奏更快，WS卡打一场最快也要20分钟以上，VG一场一般5 ~ 10分钟左右。

VG最大的特色是先导者的设定，双方在开始战斗之前要从牌堆里选择一张卡作为自己的分身站在场上，这张卡就是“先导者”，先导者可以升级，最初只能选择一张0级的卡当先导者，之后每进入自己的回合的时候可以从手牌选一

张等级比现在高1级的卡叠放上去，完成升级。而其他召唤出来的卡等级不可以超过先导者。先导者的存在就好比一个“将军”，带着其他在场的卡片进行战斗，所以先导者不会离场。但是如果遭到比他战斗力高的卡攻击会受到对应的攻击伤害，而合计受到6点伤害的时候玩家就会输。

VG摆放卡片的场地也是由3个前列和3个后列构成，先导者必须站在前列中央，前列的卡可以各攻击一次，攻击时如果对应后列的卡带援护标记，还可以将战斗力加到前列上。防守一侧则可以使用手上带护盾能力的卡来增加场上卡的战斗力。双方在保护先导者的同时，还要想方设法削减对方的战斗力，攻击对方的先导者，这就构成了VG基本的攻防模式。

选择感染者WIXOSS

《选择感染者WIXOSS》（以下简称“WIXOSS”）是由Takara Tomy开发的集换式卡牌游戏，于2014年4月26日开始发售，可以说是目前最新的集换式卡牌游戏之一。WIXOSS采用了原创的卡片，基本上以美少女卡片为主，邀请了新泉留衣（“《秀逗魔导士》系列”插画家）、藤真拓哉（《魔法少女奈叶ViVid》漫画版）等大量一流画师参与绘制卡片图案，去年4月和10月还先后播出了动画版的第一季和第二季，因此即使推出时间还不到一年，在日本也有着相当高的人气。

WIXOSS比较特别的地方在于卡背有黑白两种颜色的卡片，其中白卡属于分身牌组，共10张。而黑卡属于主牌组，共40张，这两个卡组加起来才构成一套完整的牌组。主牌组类似于其他游戏的卡组，每个回合随机抽取。而分身卡组由分身和必杀两种卡构成，同样放置在场上，但玩家可以随时确认里面的内容。分身卡的设定类似于VG的先导者，是整场战斗的核心，对战开始的时候就要将其中0级的翻出来，之后每个回合玩家可以通过支付相应的费用让分身升级，升级之后直接从分身卡组直接找出下一级的分身叠放上去即可。分身前方有3个召唤精灵的格子，精灵卡是从主牌组抽回来的，玩家每个回合可以召唤等级低于分身等级的精灵登场。精灵只能攻击自己所在格子前面的敌方精灵，如果前面没有精灵，则可以对敌方其生命护甲造成1点伤害。玩家双方的分身都有7点生命护甲，成功耗光对手的生命护甲，并在对分身发动一次攻击就能将其击破，赢得战斗。

WIXOSS由于推出时间还不到一年，所以卡片的数量还不是很多，在国内无论知名度还是玩家数量都不如其他卡牌。但是游戏规则简单易懂，容易上手，而且最关键的一点是其已经推出了官方中文版，可见厂商的野心以及对中国市场的重视程度，所以今后的发展非常值得期待。

▲精美的卡片图案是WIXOSS的一大卖点。

集换式卡牌魅力何在?

个人认为集换式卡牌的魅力有三点。第一点就是它的随机性会带来难以预料的战局变化，通俗地说就是存在“神抽牌”。虽然像动画里的主角那样每场战斗都仗着主角光环，在最后关头一发神抽搞死对手这种表现是夸张过头了，但现实的对战中确实是存在神抽牌的，当你陷入的局面越不利，成功概率越低，触发奇迹的一瞬间便会带来更大的成就感。

第二点是开补充包的乐趣，开大盒的时候的感觉就像“xx 连抽”，明知道会拿到稀有的卡，但依然不知道出现哪张，是不是自己想要的，开的过程中也不知道什么时候会出现，这种未知的感觉让人沸腾——当然这部分是土豪才有的乐趣，而平凡人在开散包的时候也有独特的乐趣，比如你看着“非洲人”们连开几个大盒都拿不到想要的卡的时候，自己来一两包就中了超稀有的卡，这种“成就感”甚至比达成一次神抽牌更美妙。什么？听上去跟自己很遥远？的确，但随时都有可能发生的，而且正因为几率低，中奖的那一瞬才是那么让人兴奋。

第三点就组卡的过程，这也是集换式卡牌游戏所特有的，其他桌游所不具备的乐趣。一个牌手在组卡上花费的时间往往比对战的时间更长，而且组出来之后还要反复进行对战，不断地改良和调整，逐渐靠近理想的状态。当然，如果纯粹想体验对战的话，直接按照别人的配方抄一套下来也是可以玩的，但毫无疑问会失去一部分乐趣。

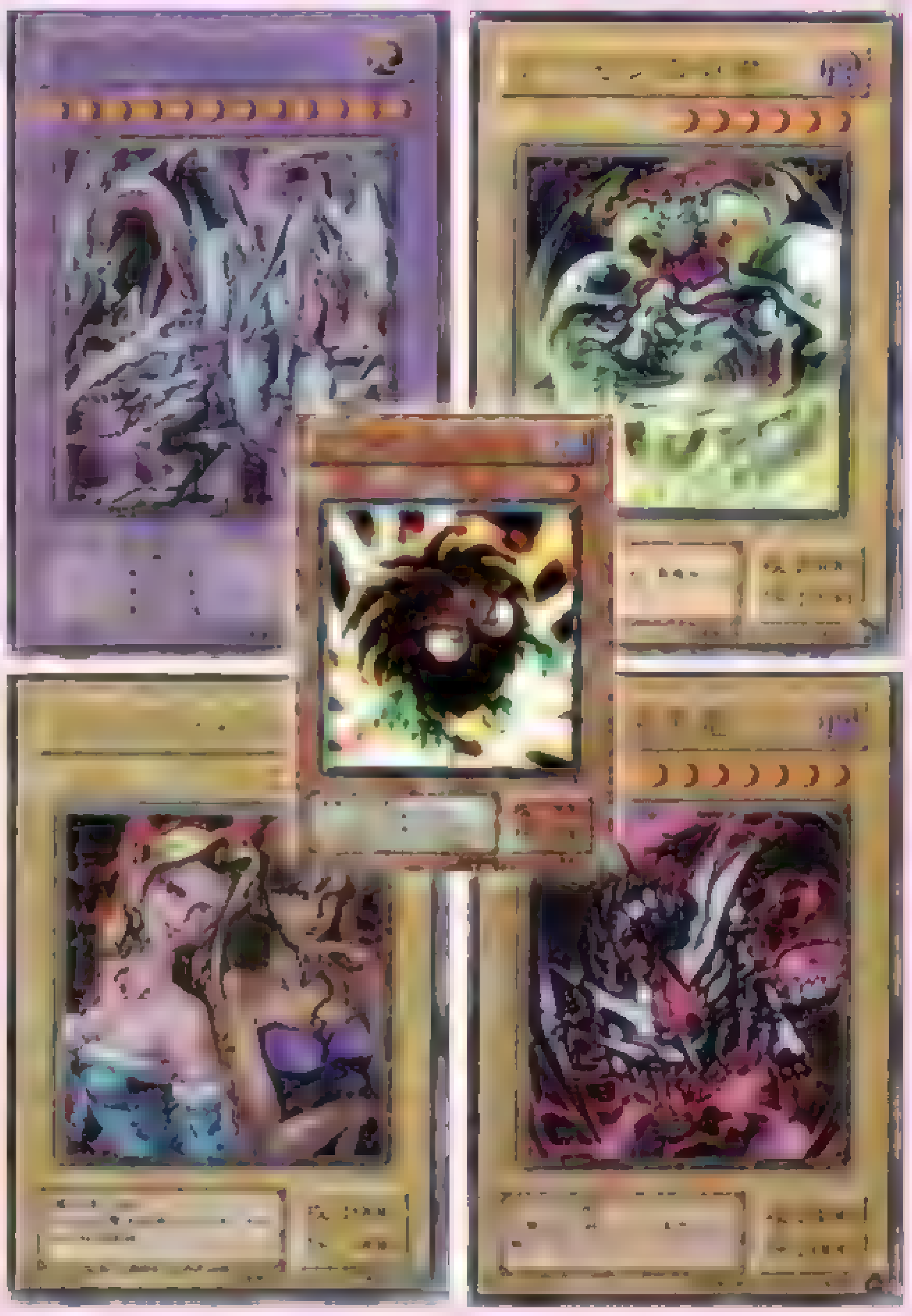
▲《游戏王》动画的主角[illegible]

可能有不少人会因为动画而产生误解，认为集换式卡牌游戏是完全由运气决定胜负的游戏。其实不然，一套成熟的卡组通常都有一个到多个核心的套路，而其他卡就是围绕这个套路作铺垫的，通过各种检索或者回收效果的卡，以确保在抽到不同卡的情况下也能换到自己需要的卡，降低运气带来的影响。所以上位玩家对战接近尾声的时候，只要不是太脸黑，他们手上肯定拿满了自己想要的牌，不是因为运气好，而是因为有其他卡的效果配合获得的。这比起香港电影里那群赌侠赌圣刚开局就毫无理由地拿到同花顺更加靠谱合理。

▲除了补充包之外，[illegible]也会推出一些[illegible]，可以[illegible]对战并且有一定强度的[illegible]组合，供[illegible]玩家直接购买

▲我们常说的大盒就是[illegible]由一定数量补充包构成的[illegible]

卡片的稀有度



▲ 2001 年世界大赛 1-5 名的奖品卡，全球仅有一张，其中第四位的“双生妖精”拍卖价 100 万日元起。

集换式卡牌卡牌通常以“补充包”的形式发售，所谓补充包就是密封包装起来，每一包里面有一定数量的卡片，就像抽奖一样，玩家在打开之前无法知道里面有什么卡片。通常这些卡牌游戏会按照系列推出补充包，视游戏而定，一个系列的卡池有十多种到数十种卡片不等，这些卡片会根据一个特定的标准划分层次（大多时候是根据实用度来分），越稀有的卡抽到的几率就越低。看起来是不是有点眼熟？没错，我们常见的那些要抽卡的手游和页游几乎完全就是采用这种模式。而且，补充包一般是数十包构成一个大盒，一个大盒里面通常也限定了某个稀有度的卡必定有多少张，所以“开大盒”也可以理解成是“xx 连抽”，本质上并没多大区别。

官方一般是不会将补充包里的卡直接拆出来散卖的，但是卡店里依然会看到有不少散卡卖，这些通常是其他玩家或者店老板自己拆包拿出来出售的。价格会根据行情而变化，热门系列而且稀有度高的卡价格有时候会超过一两个大盒。所以集换式卡牌其实就是一款古典的“课金游戏”，投入资金越多的玩家，卡片选择空间更大，强度自然比投入少的玩家更高。同时通过比赛的胜负，刺激玩家不断地购买新卡，从而增加自家卡片的销量。

▲也有一些卡图绝无仅有的奖品卡。

除了补充包之外，官方有时候还会通过很多途径推出一些特殊卡片，比如随杂志、游戏或者周边产品附送，参加特定的比赛附送，或者作为奖品送出等等。这些卡由于获得途径特殊，加上数量有限，所以本身的价值比补充包的要高。

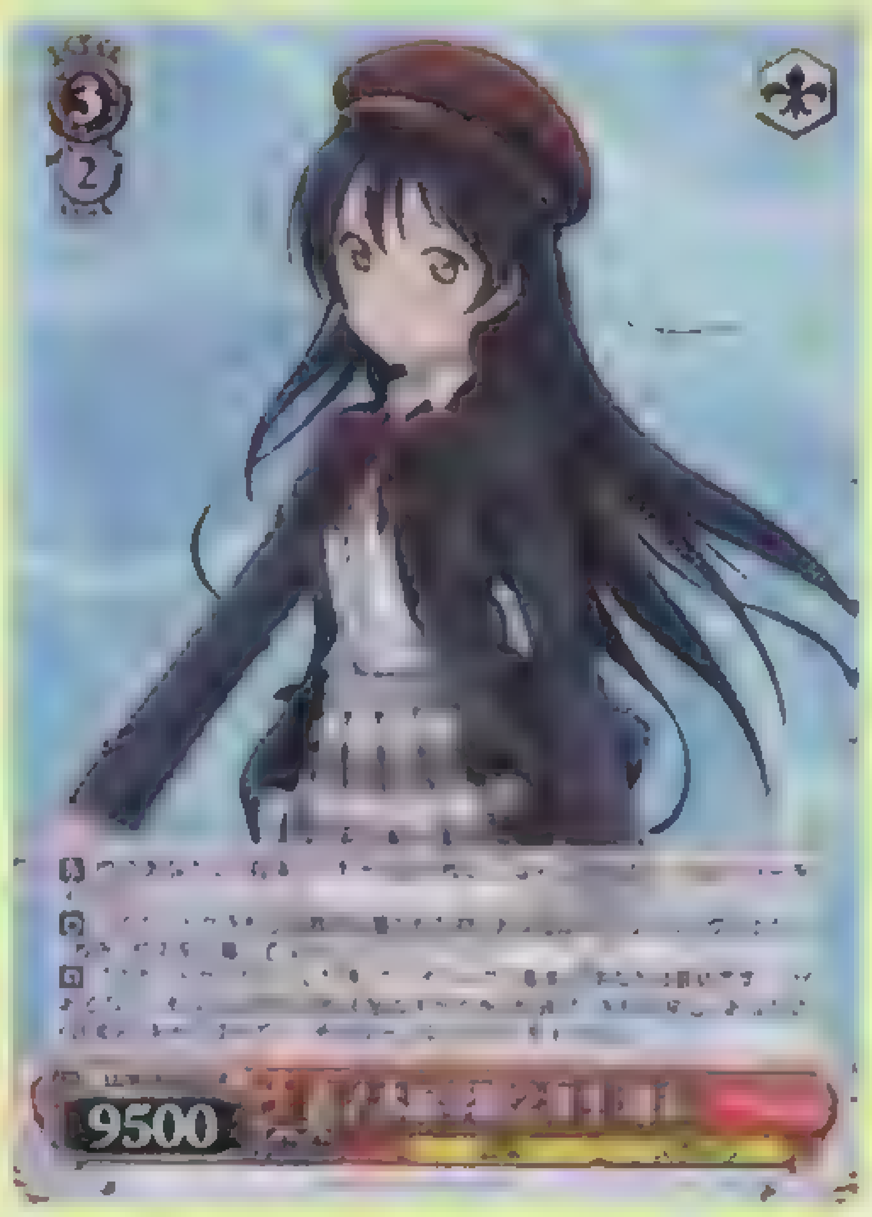
而真正价值连城的卡，恐怕还是要那些独一无二，或者数量及其稀少的卡。比如比赛的优胜奖品，《游戏王》历来在特定规模以上的官方比赛时会以特制的卡片作为奖励给获得了名次的玩家，这些卡片每届比赛都不同，所以每一张都可以说是绝无仅有的。

珍稀卡片到底有河区别？

既然有稀有度存在，它们肯定要跟普通的卡有些区别的。而如何突显稀有度，不同厂商也有不同的做法。我们最常见，最简单粗暴的就是闪卡，其中《游戏王》的闪卡种类最为丰富，比如低级一点的是名字部分是银色（银字），之后是卡图闪（亮面），更高级一点的是卡图闪并且名字部分变成金色（金闪）等等。而再高级一点的，比如Ultimate Rare级别（俗称3D）的卡会采用特别的工艺制作，卡图上面会有特殊的纹理展现出来，呈现出浮雕般的质感，让人第一眼看上去就比平卡更酷炫。

除了闪卡之外，有时候也会采用不同卡图来区分稀有度，比如WS卡中部分稀有度不同的同名卡卡图会有差别。《游戏王》也推出过类似“地球版”青眼白龙之类的特殊卡片。而上面提到的比赛获奖卡，卡图跟原版也有很大差别。

签名卡也是现在常见的珍稀卡片类型。通常厂商会找与这张卡相关的人在卡片上签名，比如卡片的画师，角色的声优等等，当然这些签名也是打印出来的，但由于出现率非常低，所以价格也比较高。当然，如果你有机会找到她们本人，让其直接为你的卡片签名的话，那这张卡的价值肯定会暴涨不止一两个档次。



▲同一张卡片，RR版是随便的动画截图，而SR版则是立绘图，高下立判。

▲不少向阿宅的游戏都会采用签名卡作为最高级的珍稀卡。

那些脑洞大开的恶搞卡片

三个青年之中就有正常文艺2B三种人，集换式卡牌的数量庞大，自然也不乏一些厂商脑洞大开想出来的2B效果卡片，比如WS卡里面就有很多2B的恶搞卡片。

●安城トコハ役 新田恵海

点评：这张是跟VG联动的卡，先不论效果如何，卡图就不得不让人觉得当声优真不容易啊，就连现在红透半边天的“邪教”组织首领“果皇”也有黑历史的过去。

●お買いもの う-さ-

效果：到商店里买一包卡，然后从中选一张喜欢的角色放到舞台上。

点评：总觉得这是让人去买卡的阴谋啊。

●渾身の土下座 う-さ-

效果：当你受到伤害没被高潮卡取消的时候，你可以恳求对手，如果对方同意就可以取消这次伤害，但游戏结束之后你要给对手捶背。

点评：完全无视规则的效果，对面要是萌妹子用这张卡的话就答应她吧！

●旅に出ます う-さ-

效果：这张卡被倒置（被打倒）的时候，你就去旅游吧，如果对手来找你你就马上回去，如果不找你，你过一会就回去（买东西或者去洗手间都可以）。

点评：谁能告诉我意义何在！要是回来之后对手也旅游了咋办！再说1级卡得费多大劲才能打死10000攻击力的卡（WS卡1级1费的标准攻击力是7000）。

特别企划 SPECIAL FEATURE

银河终焉默示录

——盘点"《机战》系列"中的原创神棍BOSS

距离《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》发售还有仅仅几个月的时间了，想必许多机战犯和乙太一样已经进入每周看几遍PV来解馋的状态了。本次特企乙太将介绍一下"《机战》系列"众多原创BOSS中最具代表性的几个神棍BOSS。这些BOSS也许对于"《机战》系列"的老玩家们来说已经耳熟能详了，不过乙太还是希望可以给刚接触"《机战》系列"的新粉丝们带来一些小科普，也可以当做是在《天狱篇》发售前的一次预热吧。

文 乙太、林克斯 美编 心の永恒

泯灭人性的极端破坏者——雪村种一郎（Shuichirou Yukimura）

■登场作品：《超级机器人大战 特勤司令官2》

▲雪村所驾驶的最终机体"阿佐艾伯"。

虽然仅仅在外传作品中作为最终BOSS登场，但将雪村种一郎称为"《机战》系列"历代作品中作为神棍的BOSS也毫不为过。雪村原名十川种一郎，他并没有过于复杂的故事背景，仅仅是一名科学家并兼任联邦军的军医。他在年幼时被父亲十川博士作为实验品与机械装置进行神经连接，由此导致了神经系统崩坏，人格中与人性有关的部分被全部抹除，在此之后仅仅凭借着想要毁灭一切的破坏本能而行动。他与父亲共同参与了特机"杰涅西斯系列"的制造计划，并在之后暗中利用着地球圈处于战乱中的各个势力，为他之后的破坏计划作出铺垫。在《机战SC2》故事的最后，雪村获得了原本搭载在鸟人族头部的"起源装置（Origin Unit）"，并利用该装置完成了"杰涅西斯计划"的最终机体"阿佐艾伯（Azoabe）"，并在之后利用"起源装置"改造而成的武器发射出"破灭之波导"，强大的力量引发了时空崩坏，将包括《机战SC2》中的世界在内的所有的平行世界全部瓦解并回归混沌之中。而之后在混沌空间的最终决战中，雪村压倒性的力量已经凌驾在与神能力等同的"调律之神"真圣绫人之上。最后在他准备发射第二发"破灭之波导"时，男主角驾驶着同样出自"杰涅西斯计划"的特机"天

羽羽斩”抱着必死的觉悟才最终得以与他同归于尽。

《机战》系列”中带有疯狂科学家这种设定的原创敌人并不少见，但像雪村这样毫无野心，仅仅凭借破坏的本能便开始毁灭世界的却寥寥无几。而雪村最为可怕的地方，便是他创造了“《机战》系列”历史上许多个破纪录的头衔，包括第一个成功毁灭了所有平行空间的BOSS，第一个凌驾于神之上的普通人类以及第一个令主角战死的敌方BOSS等等，其神棍程度可想而知。而在实际游戏中，雪村的实力也是不容小觑的，HARD难度下高达90W的HP使其成为系列作品中血最厚的BOSS之一，而必杀技“灭却之波动”也因为丧心病狂的威力与攻击范围，让许多玩过《机战SC2》的玩家们头痛不已。真的很难想象，如果雪村在“《机战OG》系列”新作中作为BOSS登场的话，又将会给OG的世界带来怎样的灾难。

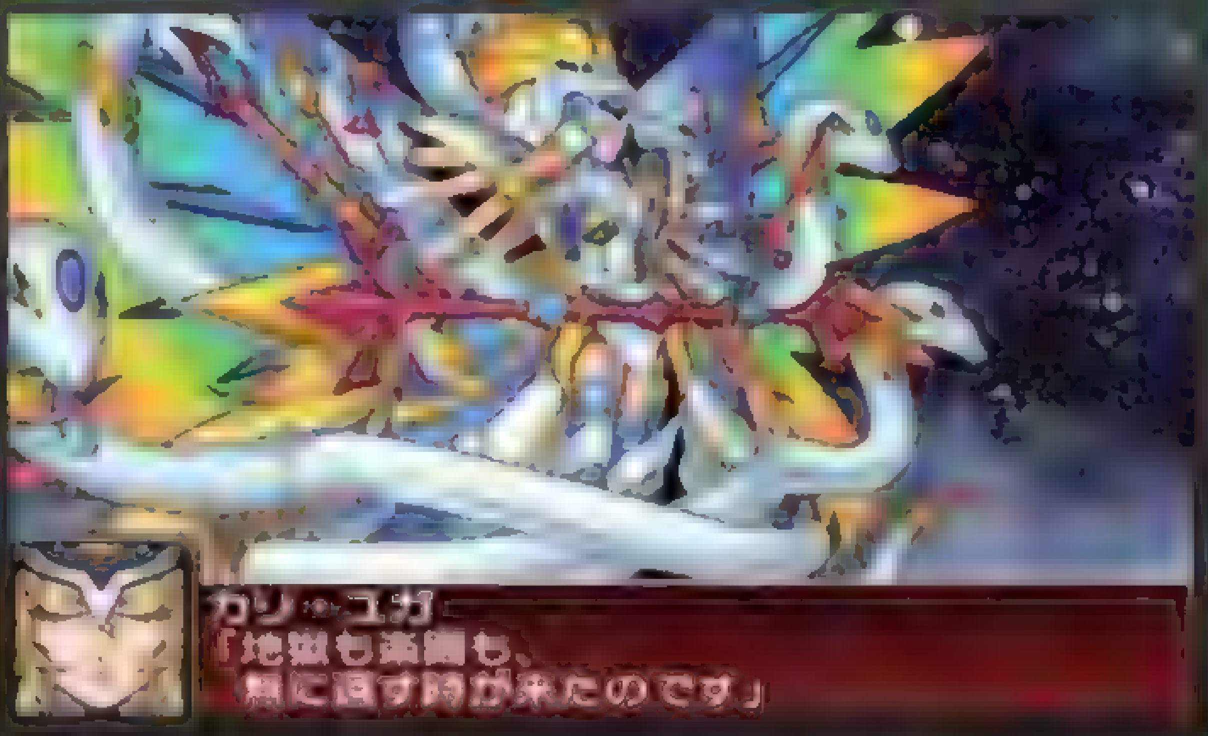
掌管轮回之神——卡利・尤迦（Cari Yuga）

■登场作品：《超级机器人大战UX》

作为设定最为神棍的原创敌人之一，相信所有玩到《机战UX》最终话的玩家都对卡利・尤迦有着极其深刻的印象。虽然性别为不明，卡利・尤迦的实体是以女性的形态呈现的，而从长有八只手臂，头上戴着狮象头盔，身体周围缠绕着白蛇等细节可以看出，卡利・尤迦的外形与装束参考了印度教中各种神明的形象。然而不仅仅是外形，卡利・尤迦的名字也与印度哲学有着千丝万缕的联系。在印度哲学中，“尤迦”是不断循环着的四个时代的总称，而“卡利・尤迦”则正是轮回之中被称为“恶德时代”的最黑暗的一个时代。在这个时代的最后，世界将会毁灭并且重生，而新的时代将会随之开始，然后进入一个新的轮回。而与此相对应的是，《机战UX》中的世界也正是一个处于无限轮回中的世界，同样的战乱与历史会在轮回中不断的重现，只有极少数事件的结果会有所不同，这些会发生变化的事件则被称为“可能性”。宇宙毁灭与重生的轮回是《机战UX》中世界的重要秩序之一，而卡利・尤迦则正是为了守护世界的轮回秩序所诞生的系统，简单来说，便是掌管着轮回秩序的神。

在《机战UX》的故事里，宇宙在破坏与重生的循环中不断积累的“可能性”已经接近于饱和状态，而如果放任这种状态持续下去的话，世界的轮回便会受到阻碍。但是就此将世界从轮回中解放的话，无限的“可能性”便会向处于平行宇宙中的世界侵蚀，这样必定会给世界带来混乱。卡利・尤迦的职责便是在不断堆积的“可能性”压迫到宇宙时，通过自身压倒性的力量将接近饱和的“可能性”回归至虚无的状态，并重新引导世界进入破坏与重生的轮回。作为宇宙秩序维护者而登场的卡利・尤迦，是“《机战》系列”中少有的立场较为中立的BOSS，也是系列作品中惟一登场的真正意义上的神。所以无论是她（根据外形）本身的地位，还是她抹除一起可能性的能力，卡利・尤迦都比一般意义上仅仅机体性能强劲的BOSS神棍好几个数量级。而在实际游戏之中，卡利・尤迦除了回避率以外的所有能力值都是极为突出，可以说是名副其实的“怪物”，而附带“气力・攻击力低下”效果的地图炮“净化之枪”更是许多玩家的噩梦。不过卡利・尤迦的神棍之处并不止如此，其他像“史上最强凶器”什么的，想必各位绅士不必我多说就已经心领神会了吧。

▲卡利・尤迦



因果律之干涉者——尤泽斯・哥茨（Euzeth Gozzo）

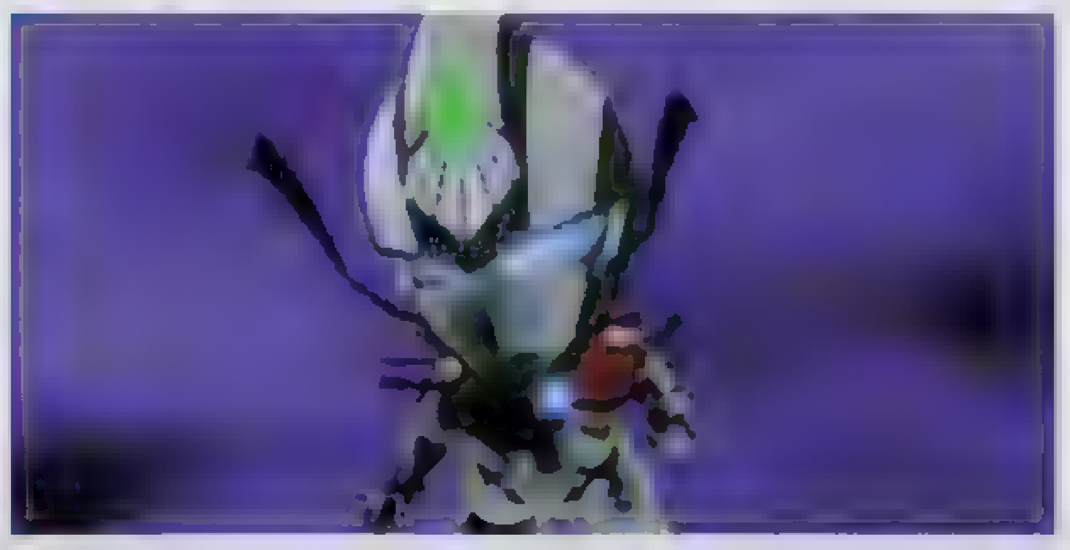
■登场作品：《超级机器人大战α》、《超级机器人大战α for DC》、《第2次超级机器人大战OG》

尤泽斯这个名字对于《机战》系列的玩家来说实在是再熟悉不过了。算上DC版《机战α》的话尤泽斯前前后后被玩家们轮了整整四次，其屡败屡战的小强精神下隐藏着的是对因果律之力的渴望，当然想掌控因果律的男人本身也肯定有两把刷子的。而且随着《第2次超级机器人大战OG》的推出，不仅对尤泽斯的描述更加丰富，也让尤泽斯登场的几部游戏作品间的联系更加紧密。下面就为大家分析下这位不死小强在几部参战作品里的表现，让大家也了解一下他究竟是有何等实力，才能够跟玩家斗争至今。

尤泽斯的首秀并非“《机战》系列”的正统作品，而是出自《超级英雄作战》中，这款游戏中的尤泽斯是地球人和巴特星人（出自特摄片《宇宙刑事》系列）的混血。作为科研人员的他对地球的大气环境恶化问题相当担心，想靠自己的发明来改善地球的环境。此时的尤泽斯原本是一位人畜无害三观正派的天才科学家，但最终其进行的大气净化弹实验以失败告终，大气净化弹散布的电磁雾破坏了地球防卫雷达网，招致了宇宙怪兽们的大举入侵，而尤泽斯本人也在以后的外星人侵略中惨遭毁容。对地球的爱之深使其对人类产生了极度厌恶的情绪，对于光之巨人力量的向往使其产生了想凌驾于万物之上的野心，最终尤泽斯开始了因果律系统“天国之门”的创作。

“天国之门”系统堪称尤泽斯跨进神棍行列的最大本钱，并且横跨于《超级英雄作战》、《超级机器人大战α》以及《第2次超级机器人大战OG》三部作品中，成为了尤泽斯所有行动的核心构成部分。尤泽斯想依靠自己研发的因果律系统来吸取其他宇宙中的情报，进行分析，并能按照情报来对客观的因果按自己的意识进行修改，从而真正达到“全能的调停者”的地位。在《超级英雄作战》中，尤泽斯偶然得到了从别的次元过来的“由尤泽斯创造的男人”（也就是《机战α》

里巴尔玛帝国第七舰队的司令拉奥迪加）的帮助，从朱迪卡的机体框架中获得了时间穿越机能的宝贵资料，这也成为了尤泽斯制作“天国之门”系统的雏形，随后尤泽斯又制造了恶魔高达来作为“天国之门”系统的“身躯”，为了给“天国之门”系统寻找强大的动力源，重度奥特曼控的尤泽斯自然就想到了奥特曼的光之巨人之力，于是尤泽斯制作出了恶魔高达的生体单元——也就是在后续《机战》作品里拥有绝高人气的英格拉姆·普利茨肯（选女主角的话则是维蕾塔·巴迪姆）。尤泽斯将自己的知识和记忆移植给了英格拉姆，并想将英格拉姆和恶魔高达一起传送到过去跟光之巨人之力进行同化，并带回这份力量。谁知最后复制人出了些毛病，尤泽斯的记忆并没有被完全移植，于是尤泽斯的这招妙棋最终也变成了臭棋，也直接导致了尤泽斯后面的失败——英格拉姆不仅掌握了“天国之门”系统的原理，还在故事中跟许多英雄伙伴结下了深深的羁绊，成为了战友，来一起讨伐尤泽斯。不过尤泽斯最终还是得到了光之巨人之力，并依靠“天国之门”系统创造了一个属于自己的空间——“尤泽斯的世界”。在这个空间中，尤泽斯将充满光之巨人之力的恶魔高达和自己融合，使自己彻底摆脱了肉身之躯，进化成为了至高的存在——超神赛斯特。



▲超神赛斯特

时至今日，超神赛斯特依然在很多玩家间口口相传。事实上无论是设定还是剧情表现来讲，超神赛斯特也确实对得起“神棍”这两个字。恶魔高达的DG细胞使其拥有了极强的再生能力，而以光之巨人之力作为能源的“天国之门”系统更让超神赛斯特处于完全支配因果律的状态，已然超越了生命体的概念，我方的任何攻击都无法将其从根本上消灭。事实上，面对着超神赛斯特压倒性的力量，我方为了战胜他也付出了惨痛的代价。最终依靠着七位奥特兄弟的自我牺牲，超神赛斯特的光之巨人之力被中和掉，“天国之门”系统的因果律支配机能也直接报销，随后英格拉姆搭乘的R-GUN Powered和SRX小队合力，零距离面对已经半残了的超神赛斯特，几乎以舍身一击的姿态使出了《机战》玩家熟知的“天上天下一击必杀炮”，将超神赛斯特的肉身彻底消灭。战败后的尤泽斯也终于在临死前幡然醒悟，承认了英格拉姆的独立人格，带着对地球的爱和遗憾告别了人世。随着尤泽斯的死，尤泽斯自己构建的空间也频临瓦解，而由尤泽斯创造的英格拉姆，随着尤泽斯和这个空间的消失，流离于各个时空之中。

英格拉姆最终流浪到了《机战α》的世界，落到了这个世界的尤泽斯手上。与《超级英雄作战》相比，这个世界的尤泽斯出身于巴尔玛帝国的名门“哥茨”家，并且还是巴尔玛帝国第七舰队的副司令兼生体工学天才，性格相比之前更加冷酷残忍。尤泽斯从英格拉姆的脑中获得了关于“天国之门”系统的知识，见识到了控制因果律的强大力量，妄图借助因果律之力来打倒灵帝凯撒尔·埃菲斯并成为新世界的神。可惜《机战α》的世界中并没有光之巨人之力等素材，因此尤泽斯本人便因地取材，开始研究同样拥有自由穿梭时空功能的时空门，还妄图夺取魔装机神塞巴斯塔上所搭载的因果律计算装置“拉普拉斯电脑”。为了寻找取代光之巨人之力的替代能源，尤泽斯更是洗脑了英格拉姆，将其作为间谍排到了地球来寻找“泛超能力者”。虽然尤泽斯的如意算盘打得很美，但是其计划却是屡次碰壁，其在地球所寻找的古林舞离自己理想的“泛超能力者”尚有一定差距，而被派往地球的英格拉姆更是背着尤泽斯打造出了属于自己的因果律机动兵器“黑天使”阿斯特那冈来对抗尤泽斯，并且“α小队”也在对第七舰队的战斗中节节胜利，最终尤泽斯只得将未完成的“天国之门”系统搭载于座机朱迪卡上。而在战斗过程中被尤泽斯所控制的英格拉姆被同样在《超级英雄作战》里跟自己并肩作战的伊达隆盛所唤醒，最终恢复了自己的记忆，并彻底摆脱了尤泽斯的控制（最终话达成说得英格拉姆的条件后），再加上我方的一堆神棍，最终尤泽斯还是落得个失败的命运。回到尤泽斯的座机黑色朱迪卡身上，虽然其本身搭载的“天国之门”系统并不完全，但其本身的机体性能跟蕾比·托拉（古林舞）所搭乘的白色朱迪卡相比更加强大，在加上兹菲路德水晶的加持，使其拥有极强的恢复能力（游戏中表现为可以使用四次大根性），其最终武器“最终地狱朱迪卡”数值很高，配合二回行动有着能秒杀我方机体的实力。但是鉴于《机战α》的低难度，外加我方拥有不少能够一击秒杀朱迪卡的强力机体（悲剧的65000HP上限），致使其“最终BOSS”的地位相当尴尬。玩家甚至可以用刚说得的阿斯特那冈跟朱迪卡单挑，凭借阿斯特那冈的强大实力，完全可以无压力地完成战斗。

▲《机战α》中的尤泽斯与其座机朱迪卡。

进入《机战OG》的世界线，虽然尤泽斯直到《第2次超级机器人大战OG》里才正式登场，但在剧本的表现中则堪称“OG世界”的最大黑幕。《第2次机战OG》中的尤泽斯依然是一位巴尔玛人，但是在其脑海中却一直隐约有着关于时空门和钢伊甸的虚忆。为了能够完全链接这些虚忆，尤泽斯从《机战OG》时代开始就暗中行动。他化名为阿忒巫尔，潜入地球圈内部，间接策划了“陨石3”降落地球，地球人和外星人接触等事件，并且其最大的障碍——“OG世界”的英格拉姆也在虚忆觉醒前死于L5战役。随着其本人对虚忆的了解逐渐增多，尤泽斯妄图打造“天国之门”系统，控制因果律，成为“新人祖”一般的存在。尤泽斯一方面亲手打造了地球联邦军独立部队“Gaia Sabers”（该词初次出现于《超级英雄作战》，为我方大部队的代号）。另一方面为了控制钢伊甸打造完美的“天国之门”系统，尤泽斯开始亲手打造能代替伊露依的人造“巫子”——结合巴尔夏姆人造人技术和金属儿童技术所制造的英格就此诞生。尤泽斯故意让英格逃出“Gaia Sabers”，和钢龙战队进行接触，并且巧妙策划了钢龙战队误杀大总统的事件，不仅使钢龙战队成为了世人公敌。尤泽斯更想借一次次的险情来培养英格，使其念动力强大到能驾驭钢伊甸。而钢龙战队则不仅一次次全身而退，还消灭了破灭者（《机战D》的敌方势力），间接帮助尤泽斯扫清了计划中的一大障碍。最终尤泽斯在钢龙战队和钢伊甸的决战后趁虚而入，利用再生的AI1（这台AI1在与钢龙战队于南极圈的决战时已吸收了时空门之力）强行融合钢伊甸，并使用六字真言控制了英格成为钢伊甸的“巫子”，最终融合出了一台怪物级的机体——亚当玛特隆（名字来源为人类之祖“亚当”+最接近唯一神的大天使“梅塔特隆”）。亚当玛特隆拥有着夸张的机体外形，头部有着跟尤泽斯相似的面具覆盖，背部生出三对天使之翼和一对恶魔之翼，AI1的机体核心则占据着其胸部，下半身则如有如蛇一般。由于尤泽斯在南极时空门中提取到了“天国之门”系统的关键——“阿卡夏变动因子”，再加上AI1和钢伊甸作为系统的“身躯”和“能量源”，因此全力运转的“天国之门”系统对我方有着压倒性的优势，尤泽斯运用“天国之门”系统从平行世界里召唤出应龙皇、四凶、钢伊甸的三神仆以及邪神瓦尔库鲁斯来帮其战斗，使我方陷入苦战。不过由于尤泽斯的因果律操作需要建立在完全切断因果锁链的基础上（必须要亲手消灭和自己有因缘的相关人物），所以这也给与了钢龙战队喘息的机会。而在战斗陷入焦灼之时，亚当玛特隆体内的伊露依运用自己残留的力量将英格排出了体外，自己则留在亚当玛特隆体内封印了其念动力，而之前被尤泽斯背叛的李林顺舰长也驾驶战舰朝亚当玛特隆进行特攻，利用战舰的空间转移装置进入其体内进行自爆。这两次行动

▲亚当玛特隆

直接导致英格被排出到体外，念动力被封印后“天国之门”系统也无法正常运转，亚当玛特隆的实力也大打折扣，此时的亚当玛塔特隆也只是一台有高恢复能力的大型机体而已，最终还是被我方大部队集火消灭。尤泽斯还是自己搬石头砸自己的脚，其前世里不存在的英格成为了尤泽斯计划里的不确定因素。回到游戏中，相比《机战α》时期，尤泽斯的实力有着大幅的提高，本身有着45万的高额HP，自身还有大范围的地图炮，机体自带的“监视之目”技能在其HP小于10%的时候每回合自带“必中”效果，配合其ACE能力“气力160以上自挂觉醒”配合自身的二回行动能力，使自己有着三回行动的可怕实力。当然《第2次机战OG》的整体难度不高，再加上我方此时无论是精神库还是高输出都不缺乏，因此想一回合消灭他并非难事。值得一提的是其最终武器简直就是尤泽斯给玩家们上的一堂生动的“《机战α》系列历史补完课”，玩家可以在战斗动画中看到黑色朱迪卡、阿斯特那冈、Dis阿斯特那冈等幻之机体，让玩家在娱乐中学习到了巴尔玛帝国的历史知识，真可谓是“寓教于乐”于一体。

纵观尤泽斯参战的三部作品，从中我们可以发现尤泽斯有着慎密的心思、长远的大局观以及坚定不移的信念，这些都是一个成功的反派所必要的基本因素。可惜尤泽斯一直都对因果律之力抱着狂热的追求态度，却总是被自己计划中的不确定因素所坑，再次印证了造化弄人的道理，妄想操纵因果律的人最终还是被因果律所玩弄。而在尤泽斯参战的这几部作品中，《超级英雄作战》中的超神赛斯特确实有着无可比拟的强大实力，这也给了后面作品的尤泽斯一个参考的模板，无论是《机战α》还是《第2次OG》里尤泽斯的也是奔着以做出如超神赛斯特一样强大的存在而努力（这两部作品中尤泽斯也时不时会提到赛斯特这个词），顺便我们也能看出来尤泽斯当年对奥特曼的爱是多么深……鉴于尤泽斯这个角色本身和特摄片的关系比较密切，在“《机战》系列”中我们除了能了解到关于《超级英雄作战》本身设定上的只言片语外，在其他细节方面我们也能感受到寺田贵信对“《奥特曼》系列”的致敬：尤泽斯在2OG中的登场BGM名字为《Ultra One》，这个名字本身跟初代奥特曼的英文“Ultraman”相比读音非常相似，而在《第3次机战α》中登场的，尤泽斯一族的族长——西瓦·哥茨的BGM《赛斯特 Seven》，赛斯特（尤泽斯制作的人造奥特曼）+Seven ≈ UltraSeven= 赛文·奥特曼，从这些细节中我们也能体会出制作人本身的恶趣味。

负无限力的支配者——凯萨尔·埃菲斯 (Causal Efes)

■登场作品：《第3次超级机器人大战α》

作为整个“《机战α》系列”背后最大的黑幕，被大家戏称为“圣诞老人”的灵帝在设定中自然拥有着超乎常人想象的强大力量。作为掌控了“巴尔玛帝国”数万年统治权的的幕后统治者，凯萨尔·埃菲斯才是巴尔玛星真正的灵帝，而表面上掌控着“圣·巴尔玛帝国”政权的少年灵帝路亚只不过是灵帝的代行者而已。灵帝原本是被超远古文明创造出的行星自律兵器——盖贝尔·钢伊甸的选中并作为其人体核心的远古念动力者，他与盖贝尔·钢伊甸一起在巴尔玛星上创造了“巴尔玛帝国”。不过在“《机战α》系列”故事发生的500年前，他与被“默示录”所抹杀的知性生命体形成的怨念接触并与之融合，因而掌控了可以与正无限力相抗衡的负无限力，之后便成为了凯萨尔·埃菲斯。无限力可以说是宇宙知性生命体意志的集合，其强大的力量不仅能够掌管单一宇宙的命运，甚至还会影响到平行世界以及异世界。如果说正无限力是知性生命体们进化意志的集合，那么负无限力便是带有破坏与灾厄的怨念意志的集合，而凯萨尔·埃菲斯正是想通过负无限力来对因果律进行干涉，并让自己取代正无限力成为宇宙意志的主宰，也就是成为近乎于神的存在。

在《第3次机战α》故事的最后，灵帝在巴尔玛星开始崩坏之时出现在α小队的面前，驾驶着与其同名的黑色人形兵器“凯萨尔·埃菲斯”（该机体由著名恶魔画师金子一马担任机体设定），就如同从地狱而来的魔王撒旦。以负无限力为能源的“凯萨尔·埃菲斯”可以利用来自怨念的恶意不断生产出“巴尔玛帝国”的机动兵器，甚至还可以直接召唤出盖贝尔·钢伊甸的复制体，而由怨念产生的负无限力更是拥有几乎可以吞噬整个宇宙的强大力量。灵帝所带来的恐惧与压迫感可以让敌人失去战斗的意志，这让集合了正无限力的α小队也陷入了空前的苦战。最终在银河中众多势力与死去英灵的激励下，热气巴萨拉才写出了可以化解负无限力的名曲《GONG》，α小队才得以一举将灵帝歼灭。灵帝除了设定十分神棍以外，实际的游戏中作为最终BOSS在《第3次机战α》中登场的他不仅拥有高达65W的实际血量，超高的能力值与强大的特殊能力也使其成为系列作品中最难对付的最终BOSS之一，而其最终武器的演出动画更是向玩家们展现银河遭致毁灭的全过程，其神棍程度可想而知。如果“《机战OG》系列”的续作涉及到了《第3次机战α》的剧情的话，很难想象灵帝会以怎样的姿态在游戏中登场。最后再做一个小科普，虽然灵帝的驾驶员形象是一位普通老人，但真身其实已经变成了一个头上长有两只角和三只眼睛，身上长有六条手臂的怪物，而这个形象仅仅在灵帝使用最强必杀技“终焉之银河”时的动画演出中有所显露。

▲凯萨尔·埃菲斯

黑暗的睿智——暗脑（Dark Brain）

■登场作品：《超级机器人大战OG外传》

和尤泽斯一样，暗脑同样是出自“《CompatiHero》系列”，并且有着更长的历史。其最初的登场作品为1990年发售的《SD英雄总决战 打倒恶之军团》，横跨了《伟大战役》系列，跟另一位出自“《CompatiHero》系列”的原创角色——战士罗亚为死对头，双方互瞌至今也有20余年的历史了，虽然暗脑每次登场的外形都有不同，其外露的大

▲《机战 OG 外传》中的暗脑第二形态。

脑永远是其最大特点。当然不少国内玩家第一次正式接触暗脑估计还要在《超级机器人大战OG外传》里了，值得一提的是，暗脑在OG系列里的登场并非是二次创作，而是实打实从“《CompatiHero》系列”的世界线里穿越而来。暗脑被称为“暗黑的睿智”，本身类似于知性生命的负之思念的结合体，其最终目的为让全世界陷入黑暗之中。刚登场时就将《机战R》的最终BOSS迪米纳斯当做残次品一击秒杀，展示出了自己强大的气场和实力。其身上装备着有能看透世界一切的“暗邪眼”，以及能够吸取负之无限力来作为力量之源的超高性能自律型灵子演算装置“开明脑”，借助此装置暗脑可以依靠不断吸取负之无限力来实现不断进化，仅凭这一点就让暗脑成为了不死之身一般的存在，无法将其从根本消灭。

暗脑不仅实力强大，而且谜团颇多，至今也尚不清楚其造物主为何许人也，再加上其在跟我方战斗时所说出的“十二键”、“至高天”等关键字，相信在今后的“《机战OG》系列”中，暗脑依然大有故事可挖。而在实际游戏中，暗脑也同样威风十足，虽然暗脑本身只是登场于倒数第二话，但是却拥有双形态38万+58万的超大量HP，本身还自带HP回复大+EN回复大，相信有不少玩家初次战斗时都被其第一形态所迷惑，耗费了大量的SP，结果看到其第二形态的时候缺少大量EN和SP而导致卡关的吧。其最终武器更是有着超级夸张的动画演出，“毁灭星球”四个字已经不足以形容其战斗动画的夸张表现。当然吃了第一次的亏，玩家第二次面对暗脑的时候只要合理分配SP，过关还是比较轻松的，但是暗脑这关的夺目表现确实是让玩家印象深刻，充满了最终话的气势，以至于“真．最终话”的BOSS白河愁跟暗脑相比，反倒沦落成了附加关卡的小头目。顺带一提，暗脑在《机战OG外传》中的声优无人知晓，坊间一直有传言是寺田贵信亲自献声。

破灭之王——佩尔菲克提奥（Perfectio）

■登场作品：《超级机器人大战D》、《第2次超级机器人大战OG》

说到设定强力的神棍BOSS，很少会有人绕开“破灭之王”佩尔菲克提奥。“破灭之王”跟其他原创BOSS相比，最大的区别就是其名字并非指某一个人物或者机体，而是指一股能够毁灭宇宙的强大力量。“破灭之王”是存在于所有宇宙中的破灭意志生命体，其本体中充斥着“恐惧、绝望”等所有人类的负面情感作为能量来源，并且其能量本体已达到覆盖宇宙的等级，是拥有超越人类想象极限的存在。其行动的惟一目的只有“毁灭”，一旦“破灭之王”的本体在宇宙中出现，就会给宇宙带来毁灭之灾。面对如此压倒性的灾厄根源，就连许多同游戏中的其他敌方势力也对其存在感到恐惧（《机战D》中的祖鲁皇帝等人甚至要靠毁灭地球来对其进行封印，可见其实力之可怕）。由于“破灭之王”本身没有形体的概念，因此他附身于约书亚的父亲菲利奥的身上，将这个肉体取名为“佩尔菲克提奥”，不仅获得了存在于这个世界的肉体，还控制了南极遗迹地下的“神话之门”（拉丁语Fabura Fores），并创造出“破灭使徒”（Melior Esse，拉丁语“至高的存在”）给地球带来灾厄。在与我方大部队的最终决战中，佩尔菲克提奥将自己的部份力量化作了其机械的分身“法特姆”（Fatum，拉丁语“宿命”）来攻击我方部队，而“破灭之王”的本体则继续向“神话之门”内侧移动，企图闯入这个世界带来毁灭。由于法特姆不断从“神话之门”里吸取能量并进行无限再生，实力之强甚至一度让我方部队陷入绝望。最终依靠OZ总帅托列兹的舍身攻击将法特姆推出了“神话之门”，然后我方火力全开毁灭了“神话之门”，才算将“破灭之王”的本体进行了封印。“破灭之王”也成为了机战系列里第一个我方完全无法消灭，只能进行封印的BOSS。

在《第2次机战OG》中，我方为了击退“破灭之王”也是付出了不小的代价，我方依靠伊露侬和“SPT系统”引发的强大力量切断了法特姆的力量来源，使其无法再生。又在被钢龙战队击退到时空门外后，温图斯和克莉亚娜的另一人格“克丽丝”的自我牺牲，才将“破灭之王”封印到了时空门外。“破灭之王”本身的设定就已经足够强大，而在游戏里“破灭之王”的实际表现也不逞多让。在《机战D》中，“破灭之王”单机有着20W的HP，虽然没有HP恢复，但是被击破一次后还会再复活一次，使其相当于有了总量40W的HP，其本身能力值也相当高，不过凭借玩家之前打分支路线时面对祖鲁皇帝和原始恶魔的经验，面对“破灭之王”一定会更加游刃有余。而在《第2次机战OG》中，破灭之王本体有着38W的HP，在其分别降到70%和60%以下时，其HP还会直接回满，使其有着相当于65W至75W的总量HP，外加其本身还有二回行动和每回合降低我方气力的技能，拖入持久战的话会十分不利，因此务必要使用各种高输出来一回合内对其进行消灭。由于佩尔菲克提奥是附身于约书亚的父亲菲利奥身上，在加上其名字的本意为拉丁语中的“完美”，因此在日本玩家间也有着“完璧亲父”的外号。顺便笔者最喜欢的敌方BGM就要数“破灭之王”的《Despair》了，与其他BOSS的BGM相比，其曲调激烈，又充满了着绝望的即视感，十分有特色。

▲《第二次机战OG》中的“破灭之王”佩尔菲克提奥。

漫漫国行路

游戏机入华大事记

文 乙太　美编 心の永恒

特别企划 SPECIAL FEATURE

已经过去的2014年对于中国玩家来说是非常重要的一年，也是中国电子游戏史上最具标志性的一年。就在去年，中国政府解除了长达13年的电子游戏机禁令，而索尼与微软也借此机会准备正式将游戏主机带入中国。相信在过去的一年里，读者朋友们和我一样见证了游戏机入华的曲折过程，这中间有不少欣喜，当然也有不少失落。虽然过程一波三折，中国游戏机市场的形势也仍不明朗，但两家主机厂商以及国内众多业内人士为了将游戏主机带入中国市场所作出的努力，却让我们历历在目。下面就让小编带大家回顾从2000年开始与国行主机相关的大事件，体味一下这其中的酸甜苦辣。

微软 激流勇进的先行者

虽然Xbox One是次世代主机中最晚发售的一台，但微软却在中国解除“电子游戏机禁令”后的不久，便赶在其他厂商之前率先将这台发售还未满一年的主机投放进了大陆市场。其实对于任何一家主机厂商来说，中国市场无疑都是一块“令人垂涎”的肥肉，但鉴于市场与政策的特殊性，谁都不敢轻举妄动。对于在发售初期由于市场策略问题导致Xbox One海外销量落后于PS4的微软来说，抢在索尼之前占领中国市场是非常有必要的。

微软敢于在第一时间让Xbox One进军中国市场也并非毫无理由，无论是在中国市场的数十年经验，还是强大的政府公关能力，都是Xbox One进入中国市场的坚实基础。为了让国行Xbox One计划顺利进行，微软选择了一个索尼当年为国行PS2制定的方案类似的方案，那就是不将Xbox One定位成一台“游戏机”。纵观微软对于国行Xbox One的前期宣传策略，无论是其主打的百视通视频服务，还是主要宣传的游戏阵容，以及针对本土开发者们组织的“ID@Xbox”项目，我们可以看到的核心词便是“娱乐”和“本土化”。微软已然将国行Xbox One定位成类似于“机顶盒”的家庭用娱乐终端，而主要的目标消费群体也从核心玩家转移到了轻度玩家，以及消费水平处于中高层的普通家庭。

大事记时间轴

2000年

06.12

政府有关部门颁布相关条例，正式禁止电子游戏设备在中国大陆的引进及销售活动。

2003年

11.28

国行PS2的上市发布会在北京举行，索尼在会上正式公布大陆行货版PS2主机，并确定于12月20日在北京、上海、广州、深圳、成都五座城市首发。

12.19

索尼中国于官网发布公告，宣布国行PS2发售计划延期。

2004年

01.01

国行PS2主机在北京与上海两地低调发售。

2005年

02.03

索尼宣布国行PS2主机降价500元。

2013年

09.29

微软与百视通合资成立的“上海百家合信息技术发展有限公司”正式挂牌，成为上海自贸试验区“001”号备案企业，标志着微软的Xbox One国行计划迈出了第一步。

12.12

风行在线CEO透露国行Xbox One主机有望在2014年9月正式入华。

2014年

01.08

中国正式宣布取消“电子游戏机禁令”，上海自贸区将成为试点，当日全球各大游戏公司股价大涨。

04.21

百视通透露国行Xbox One最快将于7月发售。

04.30

百视通联合微软在上海召开发布会，正式宣布Xbox One国行主机将在9月发售。

05.26

上海东方明珠发布公告，宣布其全资子公司已与索尼（中国）有限公司签署了合作协议，并同意在上海共同投资建设合资公司。

从去年年中开始，便时常可以在国内的各大游戏展会上看见微软与百视通的身影，微软如此高调的前期宣传工作从侧面反映出其对于国行的自信。然而即便如此，国行主机的首发活动还是由于某些原因在延期一周后才得以顺利进行，而且在这次不是很顺利的首发之后，核心玩家群体似乎对这台售价颇高、功能花哨的“机顶盒”并没有太大的好感。发售许久之后，国行Xbox One的销量并没有想象中的理想，这种情况即便在11月11日国行Xbox One普通版降价500元后仍未有所好转。这其中的一部分原因当然是“锁区”、高售价等因素，但最主要的原因则是微软的市场策略不仅没有贴合到核心玩家的需求，而且也无法让普通消费者满意。国行Xbox One在推出了第一批首发游戏后便再没有推出新的游戏，之前承诺的百视通业务也是一拖再拖。即便微软在国行Xbox One发售前后对宣传工作下足了功夫，但也只能说收效甚微。

Xbox One想要在中国市场获得成功的话，要走的路还很长。不过比较好的消息是，微软已经在此前表示第二批国行游戏已经送审，而Xbox事业部中国区总经理谢恩伟此前也在微博上表示将会根据玩家意见引进更多优质的海外游戏，许多国行Xbox One购买者所期待的百视通视频服务也在1月21日正式上线。而就在截稿前，微软中国在官方博客中带来了关于国行Xbox One最新进展，其中不仅提及了《光环 士官长合集》国行版已经取得阶段性成果，还谈到了第二批国行Xbox One游戏的具体发售计划。从这些行动来看，百视通与微软并没有停止对国行Xbox One的重视，而这其中的一方面当然是由于索尼进军中国市场所带来的压力，当然我相信另一方面微软也在逐渐改变自身的市场策略，使其更贴近于核心玩家。相信在不久的将来，微软中国会交给我们一份令人满意的答卷。

国行 Xbox One 首发游戏列表
Kincect 运动大会 强手如云
雷曼 传奇
Xbox Fitness
动物园大亨
决战喵星
麦克斯兄弟魔咒
极限竞速 5
明星高尔夫
舞蹈中心 聚光灯
无冬 Online
特技摩托 融合

主机资料：国行版Xbox One

发售日期	2014年9月29日
首发售价	普通版：3699元、首发限定版：4299元
目前售价	普通版无Kinect：3199RMB、普通版+Kinect：3799RMB、首发限定版：4299RMB

发售于2014年9月29日的国行版Xbox One是微软为中国玩家量身定制的主机，主机拥有简体中文的系统操作界面，并支持中文语音操作，但仅仅支持游玩大陆版Xbox One游戏以及登陆国服Xbox Live，不过海外账户也可以在国行主机上登陆国服。主机在首发时共有两种组合可以选择，其中首发限定版除了收录了Xbox One主机以及相关配件外，还收录了Kinect摄像头以及《明星高尔夫》、《无冬Online》、《极限竞速5》、《Kinect体育竞技》4款游戏，更收录了首发成就的兑换码，而普通版将仅仅收录主机以及相关配件，以及《明星高尔夫》与《无冬Online》两款游戏。而在之后发售的普通版并附带Kinect的Xbox One组合，除了比普通版多出了Kinect摄像头以外，还收录了Kinect专用游戏《舞蹈中心 聚光灯》。

索尼 厚积薄发的再来者

中国的电子游戏市场对于索尼而言早已不算陌生，早在 11 年前，索尼便已经尝试着将 PlayStation 2 带入中国市场。由于 PS2 主机在全球范围内的热卖，当年的索尼对于中国市场可谓雄心勃勃。不过由于当时距离“电子游戏机禁令”颁布并没有过去多久，再加上中国的家用机市场早已被水货与盗版搞得乌烟瘴气，将行货 PS2 打入中国市场对于索尼而言是一项极大的挑战。为了避免国行主机被推到风口浪尖，索尼为国行 PS2 制定了一个较为折中的方案，那便是为中国市场定制一台只能运行大陆版游戏的独特 PS2 主机，索尼将国行 PS2 定位成一台面向中高端消费群的家用电子产品，而并非一台仅仅面向玩家的游戏机。显然，这是一种向政府以及水货市场的妥协，但这对于核心玩家而言并不是一件好事。最终，国行 PS2 主机在延期数日后仅仅在北京、上海两地低调上市，首发游戏也仅为两款，而最终发售的游戏也仅有十款，最后更是以惨淡的销量收场。

在政府解除“电子游戏禁令”之后，大部分中国玩家都在期待着索尼再次将 PS 系列主机引进中国市场，因为对于玩家们而言，在 11 年前已经有所尝试的索尼是最有可能率先推出国行主机的厂商。然而玩家最先等到的并不是仅仅只有一海之隔的 PS4，而是从另一个半球漂洋过海而来的 Xbox One。其实对于早已在中国市场吃过瘪的索尼而言，较晚出手才是权益之举。为了不再重蹈 11 年前的覆辙，索尼必须重新调整市场策略，而最合适的策略，便是将玩家作为目标消费群体的核心。一切为了玩家，这是索尼在整个国行 PS 主机宣传活动中不断提及的口号。在索尼举办国行发布会之前，我们几乎没有得到一点关于国行 PS 系列主机的消息，惟一知道的便是 PS4 与 PSV 双双通过了 3C 认证而已。而在之后的国行发布会上，索尼带给我们的却是接踵而至的惊喜。

惊喜首先来自游戏方面，索尼不仅带来了《九阳神功》、《南瓜先生大冒险》等优质的国产作品，还带来了数十款准备送审的海外已发行大作的简体中文版，专门提供给独立开发者们的众筹平台也在准备之中。其次，在之后的体验会上，索尼又透露给媒体们国行 PS4 可以运行海外版游戏以及登陆海外服务器的 PSN 等利好消息。可以说，索尼在如今国行 PS 系列主机的策略上，已经把“一切为了玩家”的口号付诸于行动。但原本以为已经凑齐“天时、地利、人和”的索尼绝对不会料到，自己在最后关头还是被推到了风口浪尖之上。就在国行 PS 系列主机即将发售的前三天，索尼中国紧急发布公告宣布国行主机的发售计划延期。这样的一条消息，无论是对于已经在各大电商处预订了主机的消费者们，还是对于正紧锣密鼓地准备着为玩家们带来国行 PS 系列主机开箱评测的媒体们，都无疑是一道巨大的晴天霹雳。时至今日，索尼方面依然没有公布延期后的国行主机的具体发售日，不过比较好的消息是，索尼在摩点网的众筹项目进行顺利并且已经超出了预定的指标，而索尼方面也已经送审了更多优质的海外游戏。我们有理由相信，也许只要再等待一段时间，索尼便会给玩家们带了一份更大的惊喜。

主机前瞻：国行版PlayStation 4 &PlayStation Vita

发售日期	未定
PS4暂定售价	首发版为 2899 元、首发套装为 3299 元
PSV暂定售价	1488元

由于国行版 PS4 暂时还未发售，所以关于国行 PS4 及 PSV 的具体信息依然不是十分明确。从此前公布的主机外观上来看，国行主机与海外版主机并没有任何区别，并且也有黑色与白色两种颜色可供选择。而根据此发布会与体验会上获得的情报，国行主机将拥有简体中文的操作界面，并将可以登录国服 PSN。索尼此前公布的 PS4 购买组合分为首发版与首发套装两种，两种的区别便在于套装会多出直立架与摄像头，除此以外，两种购买组合均会包括主机与常规配件，以及《九阳神功》的游戏兑换代码和《南瓜先生大冒险》的游戏优惠券代码。而首发版 PSV 将会附赠《小小白日梦》的完整游戏兑换码，不过为限量 10000 份。值得一提的是，索尼还将推出外形独特的龙限定版国行 PS4 与 PSV，限定版主机以黑色为基础，并在 PS4 的硬盘槽外壳以及 PSV 的保护包上印有金色的龙头图案。

国行 PS2 发售游戏列表

真三国无双 2
超级泡泡龙 2
鬼泣 2
捉猴啦！ 2
古堡迷踪（ICO）
亚克传承 精灵之黄昏
XIGO 最后的骰子
捉猴啦！百万猴军
装甲核心 2 Another Age
龙珠 Z 武道会 2

主机资料：国行版PlayStation 2

发售日期	2004年1月1日
首发售价	1988元
最终售价	1488元

索尼为中国大陆打造的独特型号 PS2，编号为“SCPH-50009”，外壳颜色则采用了独一无二的“丝缎银”。国行 PS2 的定位为“多媒体娱乐终端”，仅可以运行在大陆地区发售的国行版简体中文游戏，并无法运行其他地区的游戏。

7.10
东方明珠索乐文化有限公司参展第十届中国国际动漫游戏博览会（CCG），同日百视通与微软在CCG上召开新闻发布会，公布了国行Xbox One的详情，并宣布成立已有12家知名企业加盟的国内首个“家庭游戏产业联盟”。

7.30
百视通联合微软在ChinaJoy2014期间召开发布会，正式公布了国行Xbox One的具体售价与发售日，并公开了针对本土游戏开发者的“ID@Xbox”计划。

09.20
微软中国发布公告，宣布国行Xbox One延期发售。

09.29
国行Xbox One主机正式发售，首发有10款游戏获得审批。

09.30
上海文广集团副总裁透露国行Xbox One首日销量达10W台。

10.13
国行PS4主机正式通过3C认证。

10.24
索尼于上海举办索尼魅丽赏，并在最后宣布国行PS4主机蓄势待发。

11.11
国行Xbox One降价500元，双11战绩不佳。

11.21
上海文广集团控股的百视通与东方明珠共同公布了资产整合方案，将形成一家千亿级公司。

12.01
国行Xbox One实体游戏正式发售。

12.11
索尼PlayStation国行发布会正式于上海召开，国行PS4与PSV主机的发售日及售价正式公布。

12.12
国行PS系列主机正式开始预售。

12.30
索尼邀请媒体对国行主机进行测试。

2015年

01.08
PlayStation中国官方微博宣布国行PlayStation主机发售日延期。

01.21
百视通视频服务正式于国行Xbox One上线。

01.30
国务院正式宣布将游戏主机的生产与销售活动在全国范围内推广。

◀来自《南瓜先生大冒险》制作组Cotton Game的贺图。《南瓜先生大冒险》马上就会在国行PS系列主机上登场了，让我们一起期待这款作品与国行PS4共同的优秀表现吧，也希望Cotton Game可以在主机平台为我们带来更多的高素质作品。

展望

中国的电子游戏市场仍然处于一个萌芽阶段，想要正真让这个市场步入正轨，需要的不仅仅是厂商的努力，还需要玩家、开发者、媒体人等业内人士共同的支持与帮助。在新年伊始，我们也收到了几家即将在国行主机上推出优秀作品的本土工作室的贺图，我们便借此机会一并奉上，并以此来代表我们对中国电子游戏市场美好未来的憧憬与向往。

◀▶来自《将死之日》制作公司ORAP Games的贺图。ORAP Games虽然是一家年轻的公司，但是由其打造的《将死之日》iOS版已经在海外获得了高评价，不久之后这款核心向的射击游戏也将在国行PS系列主机上登场，相信这款作品一定会给大家带来惊喜。

秘密花园

各大制作组赶在新年之时为玩家们奉上新年贺图似乎已经成了一年一度的惯例，如今又到了春节来临之际，本期的“秘密花园”栏目便为大家精选了一些贺图，为大家在节日里增添一份喜气。

▲Arc System Works今年奉上了来自“《罪恶装备》系列”人气角色索尔与凯的新年贺图，去年移植到家用机上的《罪恶装备Xrd 未知次元 征兆》大受好评，也希望Arc社今年能够一如既往为玩家们带来优秀的格斗游戏。

▼SCEJA的贺图是PS系列主机全家福，去年恰逢PlayStation诞生20周年，索尼也为玩家公布了一系列即将在今年发售的作品，看来“买买买”已经不可避免了。

▲WB Games为大家带来了“蝙蝠侠”主题的贺图，“《蝙蝠侠》系列”的新作将在年中与大家见面，想必又会掀起一阵“蝙蝠”风暴吧。

▲来自BNGI的新年贺图，《噬神者2 狂怒解放》即将在次世代主机上登场，相信本作一定会有着不同与以往的优秀表现。

▼Bethesda今年的贺图是来自《邪恶深处》中登场角色的Q版全家福，《邪恶深处》全球销量已经突破300W套，身为制作人的三上真司也一定会再接再厉为我们带来更多的优秀作品吧。

▼Atlus的贺图集合了《恶魔幸存者2》以及《新世界树迷宫2》中的人气角色。今年A社已经为我们带来了许多素质优秀的作品，今年想必也会为玩家们奉上各种各样的佳作，让我们一起来期待《女神异闻录5》的新情报吧！

▲来自SEGA的新年贺图，《如龙0 誓约之地》即将在3月与玩家们见面了，SEGA便应景地将游戏封面改为新年贺图来为游戏预热，被一群“极道中人”拜年是不是感觉很有面子呢？

▼来自From Software的贺图，黑暗主题与新年祝词对比感强烈。玩家们期待已久的《血源诅咒》很快就要发售了，不知道这次的主角又要“死”多少次呢？

▼育碧带来的贺图以《孤岛惊魂4》为主题，图中大反派贝根明正在享用一顿丰盛的新年大餐。育碧今年的作品反响参差不齐，希望明年推出的《刺客信条》新作可以打出一记“反击之拳”。

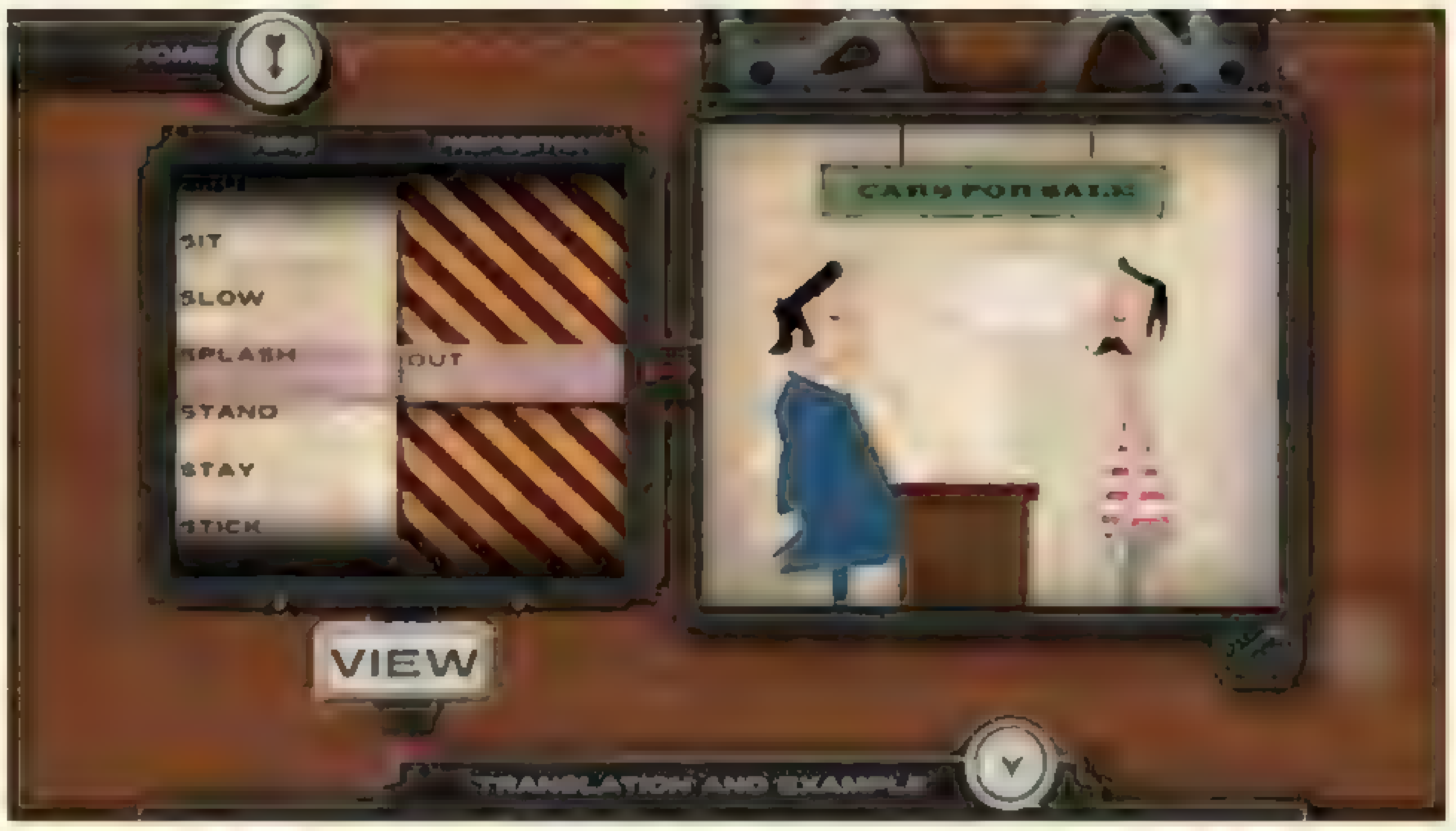
▼由Level 5奉上的《妖怪手表》主题贺图，随着该系列的热卖，这些妖怪们也成为了L5最具代表性的吉祥物。随着腰包越来越鼓，也许L5今年就会为我们奉上非子供向的传统RPG大作。

▼这张具有日本传统特色的贺图来自于《恶魔三重音》的制作公司Valhalla Game Studios，虽然制作组仍未透露更多关于本作的情报，但我们仍希望坂垣伴信可以将自己的硬派风格坚持到底。

英语词组苦手的救星——Phrasal Verbs Machine

扫描二维码即可获得iPhone版的Phrasal Verbs Machine Lite，而使用iPad的同学也可以自行通过苹果市场下载。

相信曾经有在英语上下过苦功夫打算考个雅思托福GRE什么的同学都有这么一个体会，英语中真正难以对付的不是语法也不是单词，而是词组。没错，英语单词本身已经可以指向多个意思，但是当一些单词和介词组合成词组的时候，意思往往连猜都猜不到，这样的情况在小编们攻略美式RPG中也经常出现。现在有一款免费App可以有效帮助在英语词组中挣扎的同学，它便是Phrasal Verbs Machine（Lite）。这款应用由大名鼎鼎的英国牛津大学开发，收录了诸多日常用词组，并且每个词组都配有趣简短的动画以加强记忆。进入应用后，右边的“phrasal verbs view”选项可作日常记忆学习用。进入该菜单后，左边选择词组，按下view便可以在右边看到有趣的动画，下方还能打开注释。而在主菜单中还能通过“exercise”选项进行练习，适合闲暇时刻把玩。此外，该App的UI风格和音乐都十分具有古典气息，让人爱不释手，在此向各位学生党们推荐。



我在坑里遥望蓝天——2014年模型手办十佳作品赏析

伽蓝 提供

2014年过去了，在这一年里，模型手办市场火爆依旧，各大厂商绞尽脑汁地推出新品，B社凭本年度完结的独角兽和两部新番动作品赚了个盆满钵满，HT继续扩大自己的铁人大军，不仅推出全《钢铁侠3》42号机体，还在《复联2》上映前夕成功开拓公布了十几款“新”品；三大手办厂商宣传14年的巨人（《进击的巨人》）、L吸血鬼（《东京喰种》）和村长（《火影忍者》）这三员大将也搞得火热。

这一年，手办模型市场略有复苏回暖的迹象，再加上各玩具厂商比往年更重视各种动漫游戏展的“会场效应”，与会展主办方的合作衍生的“会场限定版”手办模型数量远多于往年同一年。据说2014年1月的CCG各种会场限定版手办模型交易额甚为可观，总流水居然相当于CCG两天售出的门票总额——现在笔者就凭借多年钻研手办模型的经验，在这里和大家分享一下这一年中可圈可点的作品的优秀作品TOP10，希望能给读者朋友们年底扫货提供一些指导意见。

（此排行榜的盘点数据来源为各网购平台的销售量统计，并结合玩家的反馈意见整理而来）

第十位

真·掉毛：万代RG飞翼高达零式+炽天使之羽套装

1998年，一部非常不科学的OVA版动画《高达W无尽的华尔兹》上映了，在当时的技术条件下，具有如此精良的制作、宏大的场面、优美动听的主题歌、不失内涵的剧情和帅到掉渣……呃，不对，是帅到掉毛的“掉毛”，一经推出便迅速惨无人道地俘获了无数粉丝的芳心。可以说这部OVA版动画，是高达历史上的一座里程碑，里面的各种设定都深远地影响了后续许多作品；时至今日，笔者拿出这部OVA欣赏，仍觉得毫不过时。

尽管万代的HG和MG系列已经多次推出了飞翼零式高达的数个版本，然而2014年10月的RG系列新品飞翼高达零式一经公布，仍然吸引了粉丝们的眼球，因为这一次，“掉毛”真的掉毛了……而且这款作品所继承的RG家族招牌细节设计和完美身材比例更是不在话下。

话说，万代是奸商这个概念的认知度甚至堪比牛顿三大定律，大家想必也一定知

之多时。但心甘情愿为奸商掏钱的情况，恐怕也只限于万代了。此款RG飞翼高达零式模型内不包含炽天使之羽特效件，而炽天使之羽特效件则是RG限定配件，入手渠道只能通过网络购入，或在日本境内的刚普拉模型实体店购入模型本体和特效限定配件的同捆包。于是这款同捆包在进入国内市场之后，被理所当然地分开贩卖，2500日元的机体虽无涨幅，但在日本仅售1500日元的特效件却被恶意抬价，国内奸商甚至抬出了比机体本体还要高的无良价格，故在此榜名列第十位，实在令人扼腕……

作品面相	4星
细节处理	4星
中奖系数	0星
性价比	4星
入手难度	1星

第九位

年度美臀：GoodSmile【火焰之纹章 觉醒】萨莉亚手办

此款手办堪称2014年最美臀（喂喂！）……性感妩媚的姿势、撩人心弦的黑丝加上爆表的颜值，使得这款微笑——准确来说是奸笑社推出的萨莉亚，一度成为亚马逊热门预购榜中的冠军，可见其人气之高。不过原作里萨莉亚可不是这种性格，比较有病娇加背后灵的感觉，偶尔还会有抱着书红着脸用刘海挡住眼睛这种很娇柔的表情，有些玩家戏称此款手办体现出的感觉实际上是“萨莉亚的里人格”。

微笑社的这款萨莉亚手办已于2014年12月发售，参考价格为600元人民币，可谓性价比颇高，不过少数玩家在购得此款手办后反应存在“中奖”情况，比较集中的问题是黑丝涂装有划痕和头发连接点断裂，这实在是悲剧啊！

作品面相	4星
细节处理	4星
中奖系数	3星
性价比	5星
入手难度	1星

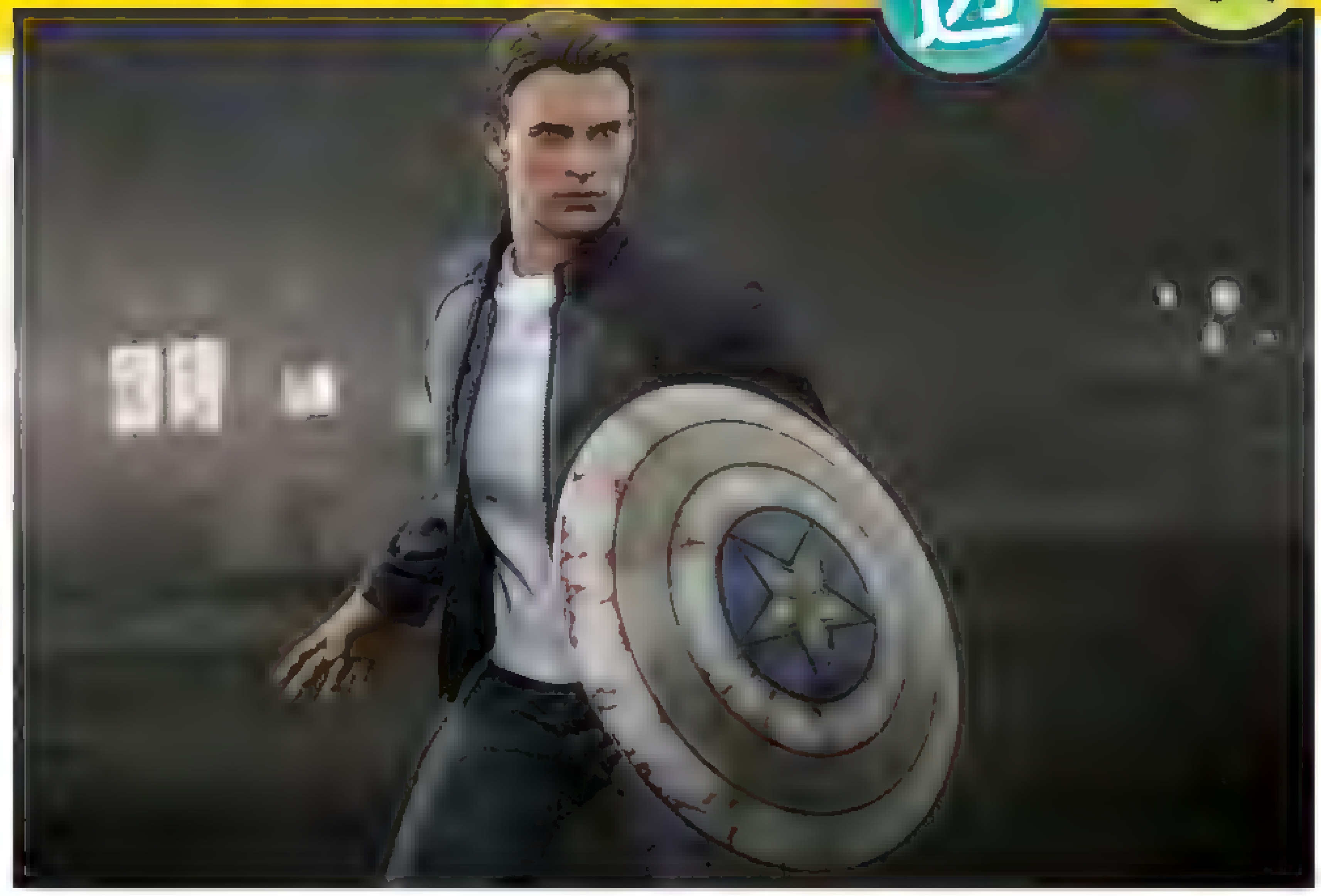
第八位

重拾的节操：HOTTOYS美国队长套装

属于HT的2014年，是“趁火打劫”的一年，由于《钢铁侠3》《美国队长2》等超级英雄电影的热映，HT借着这个“东风”，狠狠地敲了广大玩家一大笔预定金。然而玩家们在怀揣HT出品必属精品的信仰收货之后，却发现这么多年的信任居然在一瞬间被摧毁了。《钢铁侠3》中主角机体MK-42的合金压铸模型出货后让多少玩家心碎的“断臂”、“丢件”风波直至今日都不曾平息，而后来推出的MK-17、MK-33等“酱油机”因诚意不足、配件稀少更是面临了“跌价”的残酷命运。

所谓痛定思痛，HOTTOYS好歹也算是玩具行业的巨头，总是被玩家戳质量这根脊梁骨的感觉想必绝对不好受，于是在电影《美国队长2》热映之后HT所推出的美国队长套装、黑寡妇3.0、冬日战士和猎鹰这四款模型，让玩家渐渐又重拾了对这个龙头品牌的信心。其中最具代表性的一款，就是排在这个排行榜第八位的美国队长套装。

此款模型HT厚道地放出了双素体、双头雕、双合金盾牌的豪华阵容，素体分别是S.T.R.I.K.E.战衣版和潜行便服版，头雕则是分别对应战衣的头盔版及对应便服的无头盔版本，且各自细节完美表情自然，两面合金盾牌为战衣专用盾牌和便服专用战损盾牌。值得一提的是，不带头盔的便服素体专用头雕的面像和细节绝对堪称HT历作美国队长模型中最佳头雕。HOTTOYS美国队长套装已于2014年11月发售，参考价格为1980元人民币，排在第八位的原因是此款模型虽诚意满满，但依然存在少许“中奖”情况，且价格略高。



作品面相	5星
细节处理	5星
中奖系数	2星
性价比	2星
入手难度	2星

第七位

匠光溢彩：CCG进化限定版Dark Angel Olivia++

和原版作品不同的双马尾带给了这位暗天使奥薇丽娅美丽不失可爱、冷艳不失温暖的独特造形，限定版华丽的配色和精湛的阴影处理都很好地还原了原图气氛。淡桃色的头发和真红的衣装等，仿佛是一朵绽放的红色郁金香，形成了与普通款不同的奇异的魅力。

寿屋《Rage of Bahamut》Dark AngelOlivia++已于CCG EXPO 2014全球限量贩售，参考价格为900元人民币。然而这款手办排在第七名的原因是：虽然在CCG现场这款手办的价格并不高，但由于身分的特殊，CCG结束之后入手的难度较高，部分网购平台的奸商靠会场限定的噱头赚取高额利润，让人觉得十分可惜。

作品面相	4星
细节处理	5星
中奖系数	1星
性价比	3星
入手难度	3星

第六位

机甲的极致浪漫：万代MB ARX-8烈焰魔剑

作为万代MB系列推出的首个非高达机体，烈焰魔剑可算是千呼万唤始出来。MB系列机体比例优美、细节完美、涂装优秀的优良传统在这款模型上得到了继承。从公布灰模到正式发售的每一天对《全金属狂潮》粉丝来说都是充满期待的日子。这一次万代难能可贵地厚道了一把，不仅没有愧对广大粉丝的期待，更用优秀的实物品质和丰富的替换配件交上了一份让人满意的答卷。万代MB ARX-8烈焰魔剑于2014年7月正式发售，参考价格为1300元人民币。

尽管此款模型具有完美的品相、优秀的涂装和丰富的配件，但位居第六的原因有两个，其一是既然是万代的MB系列，按惯例即逃不过被国内奸商恶意炒作的命运，17000日元的官方价格，7月底国内到货时便被抬至1100-1200元左右，后来在短短的一周内更是直接被炒到1600元人民币，简直是令人发指。当发售的火热势头退去

以后，让人更加恼火的事情发生了，中秋过后，在各大网购平台甚至某些实体店中，毫无预兆地出现了一批 799 元的现货，这实在是大伤玩家们的感情，好在这批现货在出现后不到 2 天的时间就被网购平台叫停下架，而且目前烈焰魔剑的价格渐渐回稳，但造成的恶劣影响已然无法弥补；另一个原因则在于万代的奸商本质了，在此款模型发售的 3 个月后，万代在静冈的新品展出会上公布了 ARX-8 的全装备版本灰模，尽管这一举动可谓意料之内、情理之中，并早就被玩家们所看穿，但依然有不少玩家大呼上当。或许是迫于压力，也可能是财团 B 出于想要保值前版本的原因，最终万代宣布全装备版烈焰魔剑为网络限定版本，并且此版本的烈焰魔剑机体为战损涂装。此消息一经公布，玩家们的情绪才慢慢趋于正常，细想想 MB 烈焰魔剑的命运可真是一波三折呢……

作品面相	4星
细节处理	5星
中奖系数	1星
性价比	2星
入手难度	2星

第五位

究极之爱：SIDESHOW 24寸变形金刚擎天柱雕像

首先公布一下这款巨物的数据：24 寸 高 (609.6mm) x 17 寸 宽 (431.8mm) x 19 寸 深 (482.6mm)，重量 8.00 磅（3.63kg），材质为金属、树脂、玻璃纤维和宝丽石，内置 LED 发光机构，装载电池之后车灯、眼睛均可发光。

相信读者朋友们看到上述数据一定会惊叹：好大！对，没错，这款雕像的特色就是纯爷们儿！霸气！不过笔者想说，请不要过度惊叹其尺寸，SIDESHOW 的细节质量也同样值得我们称赞。面相上，SS 完美还原了《变形金刚 3》中汽车人领袖的各部分细节，结构非常复杂，每一个零件的成型都让人叹服，而且虽说是雕像，但动作张力十足，仿佛随时都会变形成为电影中的卡车出发一般。上色方面同样是完美的，金属内构和汽车烤漆涂装完美搭配，并做出了刮漆和轻微战损效果，SS 成熟的高上色水准在这款雕像上体现得淋漓尽致。SIDESHOW 24 寸变形金刚擎天柱雕像于 2014 年 9 月发售，目前国内现货并不多。

说了这么多优点，但笔者接下来给各位读者客观地提出一个忠告：若非擎天柱铁杆粉丝，别买……因为在这篇文章内，笔者只是在盘点 2014 年发售的优秀模型作品，而不是在打广告。这款雕像由于存在全球限量 500 体的限制，致使价格实在过高，普通版参考价格为 12200 元人民币，而 EX 版参考价格为 13000 元人民币，二者的区别仅仅在于 EX 版多出一个能量矩阵模型。另外考虑到 SIDESHOW 公司在国内并无代理的尴尬局面，物流周转所造成的运输损伤则无可避免，换句话说，读者朋友们总不想花了大价钱却到手一个“真・战损”的雕像吧。但如果有部分读者已将完美品质的此款雕像收入囊中，那么请允许笔者在这里表示发自内心的恭喜和羡慕。

作品面相	5星
细节处理	5星
中奖系数	未知
性价比	1星
入手难度	5星

第四位

国产品牌的胜利之路：龙桃子 MG托鲁基斯系列

让这个新兴的国产高达品牌上位第四，笔者是经过了一番思考的。先来解释一下原因吧：龙桃子是 2011 年国内模型业界的后起之秀，以高质量、高还原度的高达模型迅速吸引了众多玩家们的眼球。11 年 8 月，龙桃子的处女作 MG 卡版地狱死神高达以极高的套件质量和惊艳的成品面相一炮而红，从此龙桃子便走上了高质量国内自主高达模型品牌的创业之路。2012 年，龙桃子在经历了短期的沉寂之后于 10 月推出的 HG AGE-1 燕雀型和猛将型，致使这个年轻的品牌一跃成为国内第一高达模型生产商。时入 2014，龙桃子在短时间内推出了更高质量的托鲁基斯 1、2、3 号机之后，令其国内第一品牌的地位再也无法被撼动了。

说实话，笔者或许是给予了龙桃子这个国内品牌过高的评价，可是请注意！这可是中国人自己的模型品牌！况且单拿 MG 托鲁基斯 II 来说，套件的组合度、刻线的精细度和成品面相已经与日本万代的版本套件别无二致（笔者甚至感觉面相比万代要好），更难能可贵的是龙桃子相较万代有种特别的儒商气场，这从套件 80 元人民币的定价和相关赠品就可以看出，（托鲁基斯 2 配送《败者的荣光》漫画中的骑士长矛和战斧，托鲁基斯 Ⅲ 则配送特效热能鞭与大炮的发射特效件）作为消费者我们还有什么不满足的呢？我们难道不应给予龙桃子相应的肯定和祝福么？笔者真心希望这个品牌能走得更远也更好。

作品面相	5星
细节处理	4星
中奖系数	0星
性价比	5星
入手难度	0星

第三位

年度镇宅不二之选：Threezero toys Titanfall 阿特拉斯机甲模型

Threezero toys 的《泰坦天降》阿特拉斯机甲模型几经跳票之后于 2014 年 11 月终于正式发售，参考价格为 2000 元人民币。产品全高 20 英寸（约 50.8 厘米）的庞大身形、精致的细节设计、6 寸全可动驾驶员兵人外加 Threezero toys 招牌式的战损涂装，绝对是超豪华配置。

在年初 Threezero 刚刚公布此款模型并开放预订的时候，前景并不被看好，有些人甚至偏激地觉得《泰坦天降》本身就是个“比较小众”的游戏，模型肯定不好卖，再加上“三零市场只跌不涨”的诅咒，可谓前途堪忧。不过从发售之后的情况来看，Threezero 顶住了压力，经过大半年的精雕细琢，“峰哥”（Threezero 创始人之一王剑锋）用实打实的品质和市场业绩硬性指标抽了那些发售之前恶评党们一记响

亮的耳光！实在是 GOODJOB！

由于在 UCG 之前的“多边共享”专栏笔者曾经详尽地测评过此款模型，所以在这里就不再赘述了，下面要说的是此款入榜原因：拥有完美品相且壮观霸气的阿特拉斯机甲模型，却有着相较于同属镇宅巨物 SIDESHOW 24 寸擎天柱雕像来说十分亲民的价格，这本身就是一个奇迹。再加上此款模型发售始末的传奇经历，故排名第三，缺点为虽比 SS 擎天柱有价格优势，但价格依然属于高档产品范畴之内。

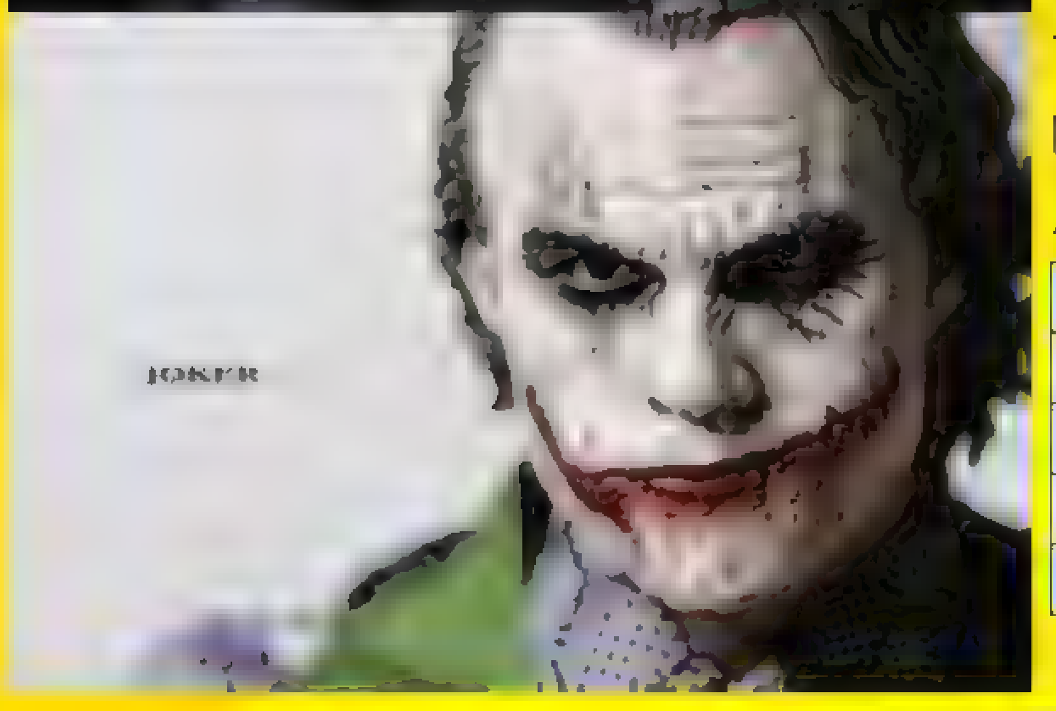
作品面相	5星
细节处理	5星
中奖系数	0星
性价比	4星
入手难度	3星

第二位

永恒的经典：HOTTOYS2014年会场限定劫匪版小丑

俗话说 HT 有三宝：铁人，铁血和小丑。2014 年的会场限定三宝恰恰就是这句话的真实映像，因为这会场三宝真的就是这三位……于 2014 年 9 月推出的香港会场限定版劫匪小丑恐怕是 HT 公司这一整年里惟一的良心货了。重做的头雕、更新后的配件以及可还原电影场景的布景配件在提醒着我们：其实 HT 还是有良心的，只是所剩无几罢了……与劫匪小丑 1.0 相比，场限劫匪的配件居然多了 4 种，并且手榴弹背包的设计被完全重制，变得更加科学美观，最值得称道的是这一版小丑依然是双头雕！这岂止是惊喜！再与之前被追捧成神物的 DX11 小丑相比，会场限定劫匪小丑 1850 元的定价真的可以算白菜价了，而且时至今日，这款小丑的价格居然没有任何变化，也是玩家的一大福音了。

HOTTOYS 之所以将诺兰版蝙蝠侠中的小丑视为自己的拳头产品，是因为已故演员希斯·莱杰那高超的演技，以及莱杰版小丑在影迷心目中的重要地位，有些人甚至认为莱杰版小丑是超越前辈汤米·李·琼斯版小丑的最经典银幕形象。着重说一下这款小丑的优点——头雕吧。其实客观地讲，HT 自小丑 1.0 起，每一款的头雕都能代表发售时期的最高头雕制作水平，或许只是由于莱杰版小丑在玩家们心中的声誉颇高，于是才有对前作“面相过于惨白”、“笑容太过诡异”这种评价的出现。终于，在经过了数次技术的修改之后，劫匪 2.0 小丑的头雕让广大玩家有了一致的好评：脸型已经和莱杰本人极度同步，皱纹和溶妆的处理也达到了历史最好水平，阴郁到自然的表情也终于摆脱了诡异的评价。难度较低的入手系数，与同类产品相比超高的性价比加上无可挑剔的面相和细节，就是 HT 此款模型能排名第二的原因所在。



作品面相	5星
细节处理	5星
中奖系数	0星
性价比	4星
入手难度	1星

第一位

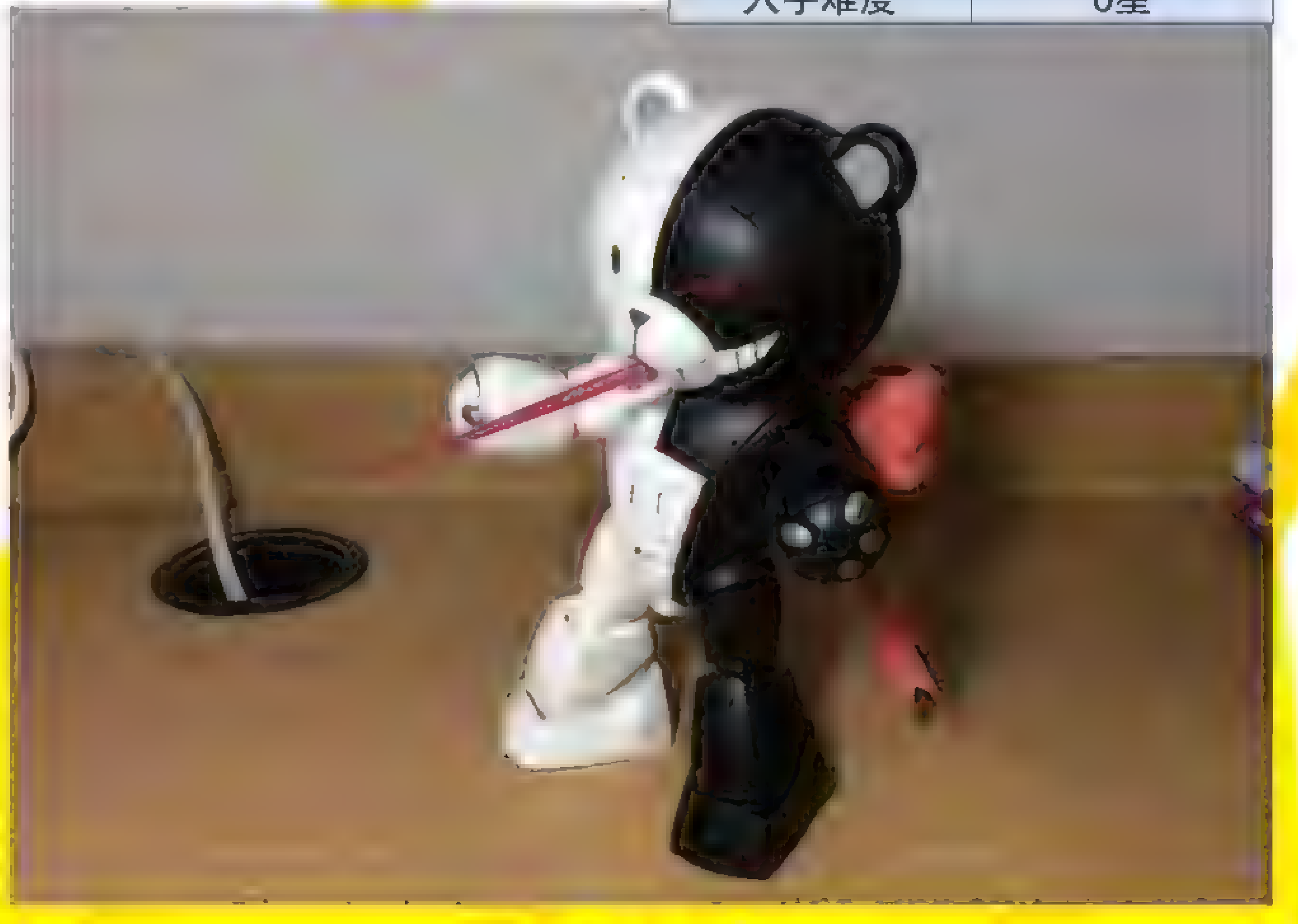
回归原点，勿忘初衷：万代HG熊霸Ⅲ

也许很多读者在看到排位在第一的作品之后会仰天长叹笔者的见识捉急甚至破口大骂笔者品味太低。但笔者恳请各位读者付出 3 分钟时间耐心地看完这一段，相信你会多少明白这个萌货名列前茅的原因。首先我想问一句：各位玩友入模型手办坑的初衷为何？是满足自己的收集欲？还是圆童年之梦？亦或是纯粹的炫富心理作祟？我觉得这些都不能算入坑的最初原因吧，因为每个玩家的第一只模型，恐怕都不是价值连城的极品限定货吧！笔者以为，广大玩友入坑的最初原因恐怕只有四个字：为了喜欢。

是啊，就是这简单的四个字，让我们走入了这个丰富多彩、千变万化却又鲜为人知的世界。也许你踏入这个世界的第一入，只是地摊上毫不起眼的盗版特种部队小人儿，或是只价值几元钱的火影忍者角色钥匙环，甚至是极度劣质的“三无版”高达模型，但我们无一例外的，都对这值得永远铭记的“第一入”露出了发自内心、源自灵魂的开心笑容！为何？因为喜欢！所以说，这个世界的“入场券”可以算是世界上价格最低的入场券且没有之一了，只要喜欢、只要有爱，任何人都可以进入这个美丽的梦幻世界。笔者至今依然保留着自己宝贵的“第一入”：一盒盗版“高智能方程式”的赛车模型——王中王，价值人民币 10 元。

让我们讲回熊霸Ⅲ，这款 HG 模型出自《高达创战者》第一季，参考价格为 80 元人民币。实际上，单从模型本体上来说，此套件只是万代过不过失的作品代表，笔者用一切尚可来评价这个套件。但这款套件发售之后引起的种种热潮，才是它能够登上排名第一位的真正原因。请读者们认真回忆一下，你是否见过以 HG 熊霸Ⅲ为蓝本改造出的“钢铁侠熊霸”？又是否见过“麦当劳叔叔熊霸”和“蝙蝠侠熊霸”？那么“班长机娘熊霸”呢？没错，笔者想说的道理即是如此，本体尽管略显平庸，但我们要综合地看它所带来的效应以及影响，日本静冈甚至举办了一个熊霸专题的模型大奖赛，更不必说有多少女性玩家就是被这么一个萌货带进了模型手办坑了。HG 熊霸Ⅲ套件就是这么一款神奇的模型！也许你制霸了 HT 钢铁侠系列，也许你收全了 SS 的全系雕像，也许你是一个专业的手办玩家，但却是它让我们重新找回了那份最初的快乐，更提醒了我们投身于模型手办世界的初衷：为了喜欢！

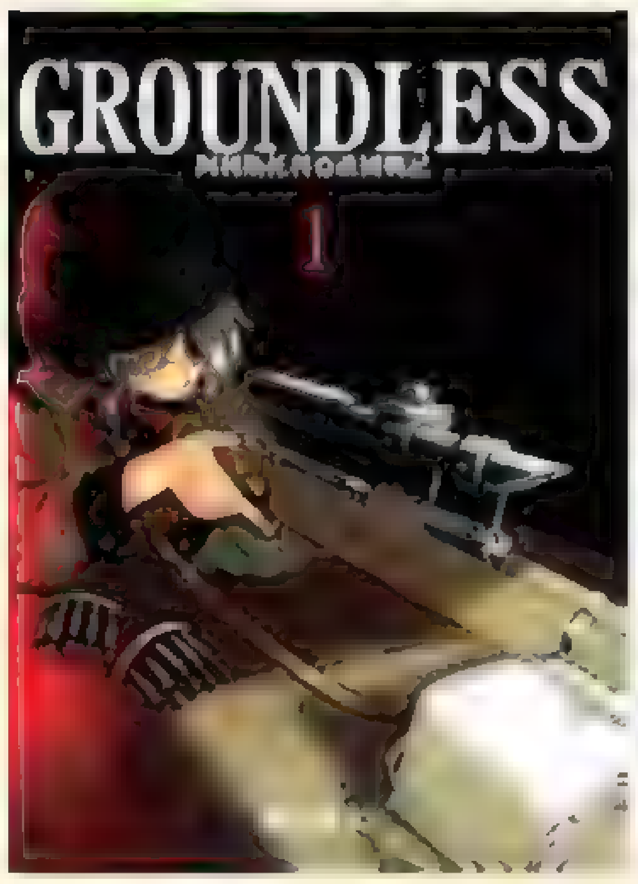
作品面相	∞
细节处理	∞（依玩家本身制作技术而定）
中奖系数	0星
性价比超	5星
入手难度	0星



【结语】

写在最后，笔者总结一下，2014 年是精品高产的一年，各厂商都有着十分优秀的产品面世，无论你身处何坑相信都会有笔者这种感触。这篇文章的终极目的其实是希望大家在模型手办收藏这条路上勿忘初衷，能够找到更多的快乐。就像笔者当前的真实写照：我在坑里遥望蓝天，心中依然欣喜幸福。

GROUNDLESS



狙击手作为战场上最孤高的存在，担任着侦查、火力支援和击杀敌方重要目标等任务，想必大部分玩家都对电影《兵临城下》和《使命召唤4现代战争》中的“双人狙”关卡有着相当深刻的印象。其实在大多数的影视作品和游戏中，玩家所能看到的狙击手大多虽然身手不凡且枪法出众，但基本都是脱离团队孤身行动。我们很少能了解到狙击手在战场上到底是如何和战友配合的，是以什么的心态进行作战，又在战场上扮演着什么角色。而今天要推荐的这部漫画《GROUNDLESS 阿利斯托利亚改国战记》的主题，却正正描绘了这些人们甚少了解的狙击手的另一面。

在《GROUNDLESS 阿利斯托利亚改国战记》中，作者影待萤太描绘了一个真实而让人信服的世界。岛国阿利斯托利亚在五年前爆发了名为“肠腐病”的感染病，这疾病直接杀死了岛国人口的三分之一即二十万人的死亡。岛国贵族政权为了防止疾病传播对阿利斯托利亚进行了锁国政策，即使后来疫苗被开发了出来，锁国政策依然没有改变。岛国资源缺乏的特点在锁国之后被无限大地恶化，群众不满的声音越来越大，“阿利斯托利亚解放市民军”应运而生而且发起了内战。虽然他们打着“为民而战”的口号，实际上大多都是一些想在战争中谋取私利的低下阶层暴徒而已，而腐败的贵族军队不仅无视他们的存在，甚至和他们同流合污，最后受害的往往就是夹在他们中间的无辜平民。而主人公苏菲亚，正是因为内战，失去了自己的丈夫和孩子，甚至还搭上了自己的一只眼睛，而剩下的只有丈夫生前留下的特制狙击枪。为了报仇，苏菲亚拿着狙击枪加入了志在保护城镇居民的“达西亚”警备队，和伙伴们一起为保护平民而作战。

看到这里，很多读者会以为这是个女主人公拿着狙击枪大开杀戒的俗套故事，实际上，这故事更多的描写了战争中各阶层的众生相：家破人亡且因身为混血儿而身份低微的女主人公、被迫走上战场的各位警备队成员、有理想却只是权力者棋子的解放市民军、腐败无能不顾平民的正规队、高枕无忧只顾自身的有钱商人。作为写实系战争漫画，本作的人物画风却不是走真实路线，但写实的枪械描写和简单却周密的步兵班排小规模战术让漫画中的战斗更加真实可信。而这漫画的过人之处之一，就是讲述了狙击手的心理活动。

战场上的弑杀往往都是面对面，大部分士兵在杀敌时可以安慰自己这只是自保而已，毕竟在战场上不是你死就是我活。但狙击手却不一样，敌人一般都是在毫无反抗的状态被他杀死。说得难听一点，这只是单方面的虐杀而已，狙击手的罪恶感无法用自我安慰来消除，被敌人畏惧的同时自己也受到了极大的良心责备。女主人公本是平民，原是妻子和母亲的她只是为了报仇而走上战场，结果却因为残酷的现实一次次地重回战场杀敌。即使这只是为了保护战友和市民，看着瞄准镜中的一具具尸体，又有谁能无动于衷呢。敌人的死神，同时也是友军的守护神，狙击手大概就是这样一个矛盾的存在吧。

《未知海域》限量珍藏版艺术设定集

梦叶 提供

[illegible]

2014 年末，索尼正式宣布 PS4 将会在中国大陆发售，这对于国内玩家来说实在是美事一桩，而更重要的是，随着索尼开放的体验会中众多媒体亲测出国行 PS4 并没有对运行海外游戏进行限制，一切就显得更为十全十美了。但是一场突发的风波却让这美好的一切都蒙上了阴尘，甚至让国行 PS4 无法如期发售。到底这场风波的成因何在，又是如何发展到如今这番局面的，让我们来听听大表哥读者的归纳和看法。

蝴蝶效应

作为一个生在中国的游戏人，最近你不可能躲过这样一个名字——刘某某。这哥们凭着一纸给文化部的举报函成功地让自己红遍大江南北，甚至全球各地。这份举报函的意义简单明了：“投诉有关索尼中国发布的游戏机（PS4）可以随意运行管制级别游戏（即不锁区）的申报投诉”，具体内容不多说了，网上到处是。

这封举报函最早出现在 2014 年 12 月 30 日，当时圈里人都当是开玩笑，吐槽两句也就过去了。然而，就在元旦假期刚过去不久的 2015 年 1 月 8 日，索尼中国突然宣布原定于 1 月 11 日发售的国行版 PS4 延期，发售日另行通知，同时取消所有预售活动，公告中并未说明理由。而据各地方经销商及网络电商证实，他们原本即将到手的 PS4 主机已经被索尼全部召回返库，坊间传言是拿去加装锁区系统。同时遭殃的还有 PSN，另有消息称，今后即使是港版 PS4，一旦检测出登录 IP 为大陆地区，则将自动转入国服 PSN，一齐被锁。如果这个消息一经证实，那对于国行版 PS4 的致命打击倒在其次，对命运多舛好容易见到点曙光的中国主机游戏市场则彻底是毁灭性的。最坏情况下，这意味着一套比当年七部委封杀令更加严厉的审核系统即将正式启动，去年初的“解禁令”完全成了一场空欢喜。举报人刘某某，这只小小的蝴蝶扇动翅膀的力量已然在中国游戏圈里形成了一阵飓风。

一夜之间，刘某某在游戏圈成了网络红人，几乎所有的中国玩家都恨不得啖其肉噬其骨，他的个人资料瞬间被人肉了出来，有好事者还专门给他建了百科词条——“刘某某，男，生于：1992 年，逝于：预计 2015 年……”

刘同学其实挺委屈，因为在这件事上举报的人应该不止他一个，他只是举报完后高调地发布在网络上表明心志而已，结果成了众矢之的。何况从理论上说，他只是执行了一件法律赋予公民的正常权利，合法合理，何罪之有？然而玩家们愤怒的心情应该不难理解，这就好比期末考完试后马上就放寒假了，老师却忘了留寒假作业，当老师前脚刚迈出教室，大家正准备击掌相庆时，有人在座位上喊了一句：“老师，作业呢？”

在这点上，有阴谋论的观点认为，这是被锁区的微软在暗中派人做的手脚，刘某某之流都是微软派来的枪手。但这个理论站不住脚，试想想，XOne 锁区了，PS4 没锁区，那么 XOne 以后依然还有解锁的机会；然而假如一起被锁，则大家都没得玩。这种在“自由裁量权”泛滥的国家的经商之道，巨鳄微软不可能不懂。总之，假如整个事件真的有幕后黑手，就算怀疑那些近期从页游手游纷纷转型到“电视游戏”领域来骗钱的脑残厂商，也不该怀疑到同在一条船上的微软身上。

所以，这个举报事件应该只是刘某某同学单纯的个人行为，单纯到丝毫没有动机，仅仅是因为自己看着不爽。中国人历来喜欢做这种损人不利己的事情，犹大背叛耶稣至少还是为了一袋银币，而天朝从古至今都不缺自毁长城的愚妄小人。最可怕的是，当一个不合理的条框出现的时候，许多人并不会觉得这种束缚是侵犯自身权利的，反而视那些有能力挣脱束缚的人为仇敌，各种明诉暗告，目的只是为了把对方拉回到和监牢里和自己蹲在一起，而从不考虑这些逃出监牢的人将来是否能够打破牢笼，解放大众。法国社会学家勒庞在其著作《乌合之众》里一针见血地指出：一个团队的智商永远是跟团队里最低的人划等号的，这就像木桶的装水量由最短的板子决定一样，一个人向反方向轻轻地一推，有可能瞬间便会将所有人长时间付出的心血化为乌有。

最后，总结一小段国内游戏圈的简短大事记，来印证一下历史惊人相似之处。

80 年代，某家长在一封媒体公开信里用了“电子海洛因”这个字眼，为《人民日报》转用，瞬间引发全国舆论媒体口诛笔伐，从那时起，所有游戏玩家开始转入地下斗争，成为大众眼中的败家子、吸毒者与人渣。

90 年代，一部打着爱国旗号且售价不菲的国产垃圾游戏《血狮》彻底葬送了所有中国玩家支持国货购买正版的热情，自《血狮》之后几乎再无游戏工作室通过贩卖原创单机游戏软件赚钱，中国游戏业正式进入盗版时代。

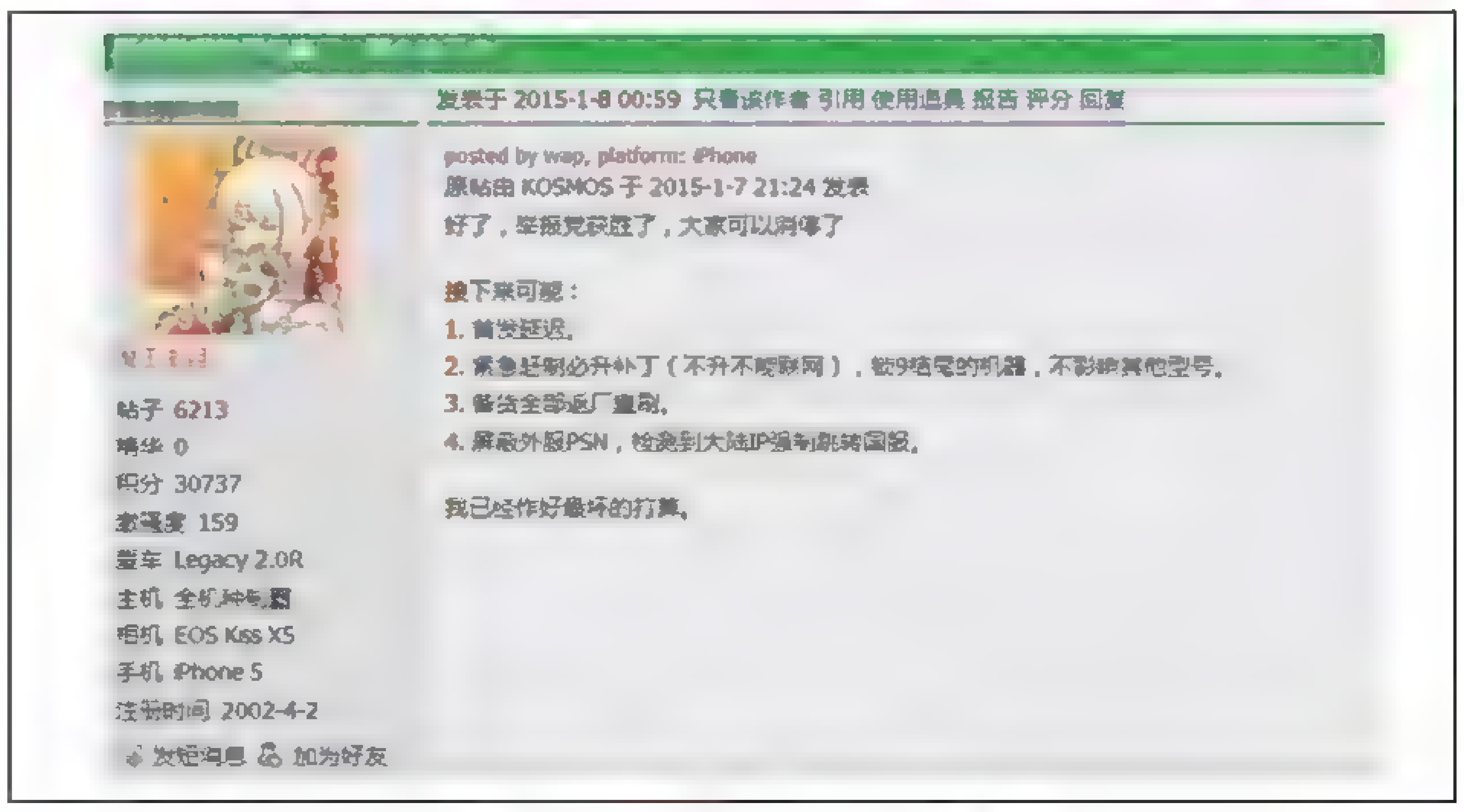
00 年代，因个别街机厅违法经营，国家七部委联合发函公告，宣布各地方停止审批、增添、更新一切与电子游戏相关的场所及设备，从那时起，家用机游戏彻底在国内沦为小众娱乐，泡菜网游借机登堂入室火爆至今。

10 年代，一个叫做刘某某的同学为了达到令国服 PS4 锁区之目的，抱着我不入地狱谁入地狱的精神，不惜实名举报，以一己之力成功抵制了数十万乃至百万的日货入华倾销，倒也是蛮拼的。至于历史影响，总有后人盖棺定论。

蝴蝶效应，大抵如此。

文：大表哥　编：稀饭

▲京东等几大电商网站已迅速将 PS4 下架。



▲网络“舅舅党”们的各种内幕消息。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

独立之光

独立游戏节（IGF）近日在官方网站（http://www.igf.com/）上公布了 IGF 2015 各奖项的最终入围名单。无论你是已经关注独立游戏多时，还是刚刚对独立游戏产生兴趣，只要你希望玩到一些与别不同、标新立异、甚至可以说是离经叛道的游戏，就不妨请顺着这份清单跑一遍，你便能了解到在刚过去的 2014 年里，独立游戏界有多么的精彩。

文 @拼命玩三郎&边城浪子 编 稀饭 美编 NINA

IGF官网链接

IGF 2015独立游戏节入围作品鉴赏

优秀视觉艺术奖 Excellence In Visual Art

甜甜圈都市（Donut County）

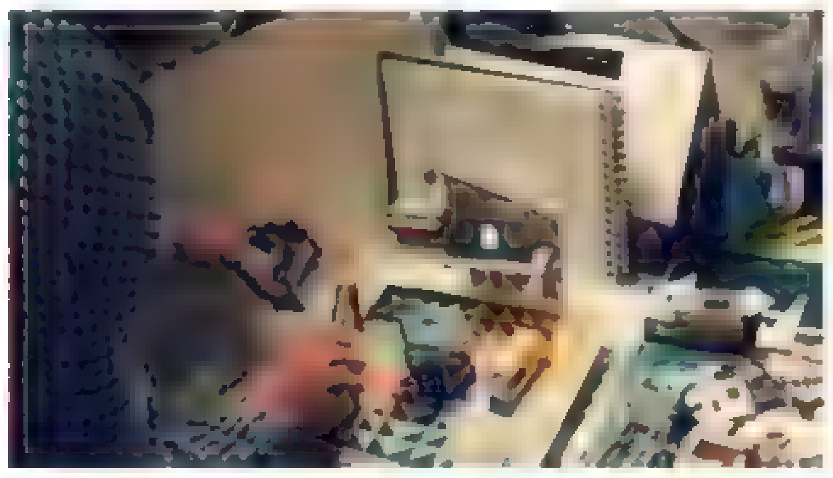
Android, iOS, Mac, Windows

一款脑洞大开的物理游戏，控制一个神奇的地洞，将地面上的一切东西统统吸入其中，不论是甜甜圈、玩具、水坑，甚至一座大山，让人不禁联想到《块魂》。游戏用清新的画面表现超现实主义的题材，入围并不意外。

卢米诺之城（Lumino City）

Android, Linux, Mac, Windows

解谜游戏《Lume》的续作，特点是游戏的场景全部为纯手工搭建，整个模型高度超过 3 米，全部由纸片粘合而成，不仅诚意满满，最终画面呈现效果也非常让人惊叹，因此在社交网络上被疯传，是也本奖项夺标呼声最高的作品。



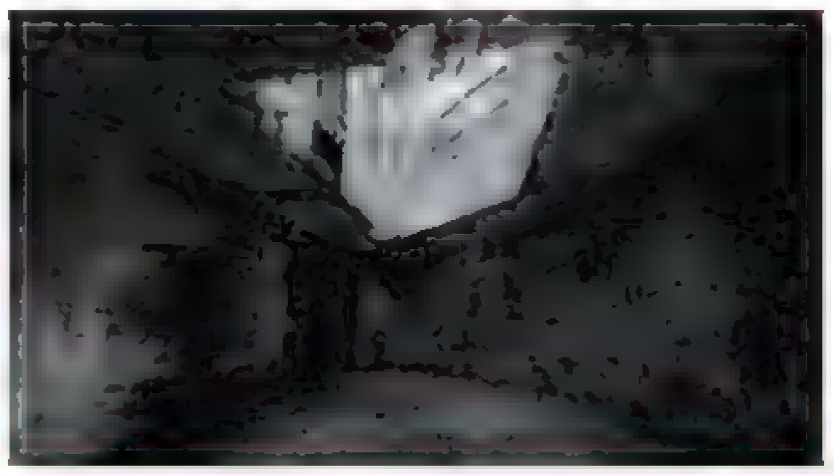
心碎（else Heart.Break()）

Linux, Mac, Windows

看到上面的括号不要感到奇怪，游戏的原名的确是“else Heart.Break()”，懂编程朋友一看就知道这个游戏和代码有关系。游戏设定组成世界的单位是比特（bit）而非原子，讲述的是主角在这样一个奇特的世界里冒险的故事，游戏画面和游戏设定一样风格突出。

破碎维度的记忆（Memory of a Broken Dimension）

Linux, Mac, Windows

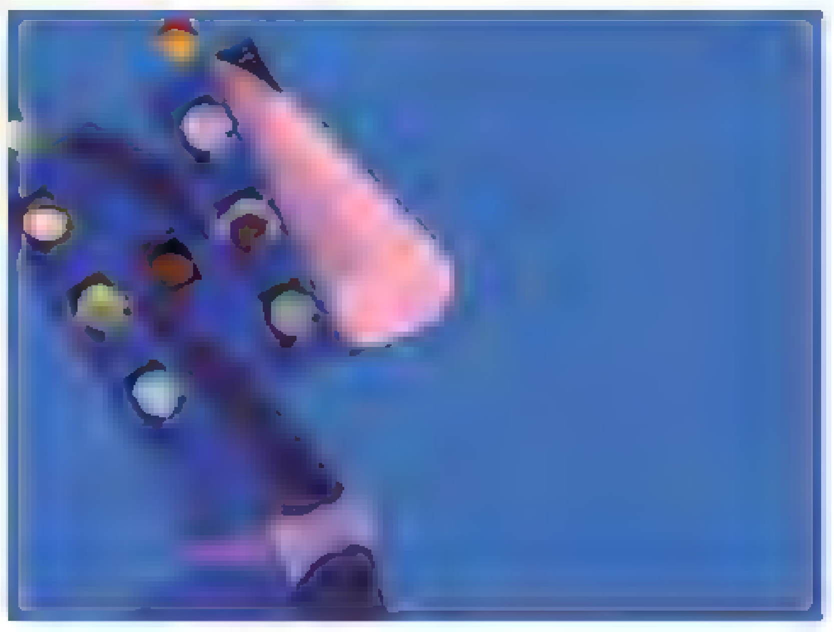


玩家身处一个充满着 BUG 与画面故障的电脑系统里，要在支离破碎的虚拟世界里寻找出路。从截图很难看出游戏的端倪，但进入游戏后会发现视觉体验相当奇妙。

●字母变形记（Metamorphabet）

iOS

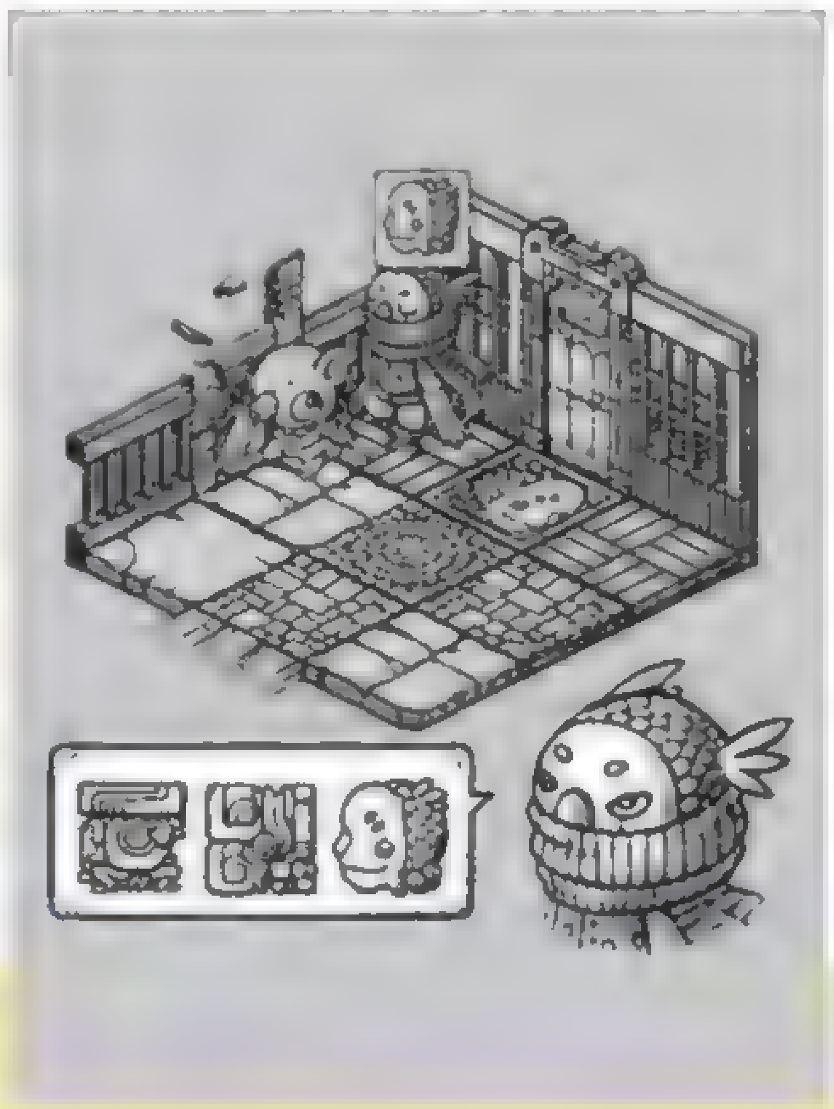
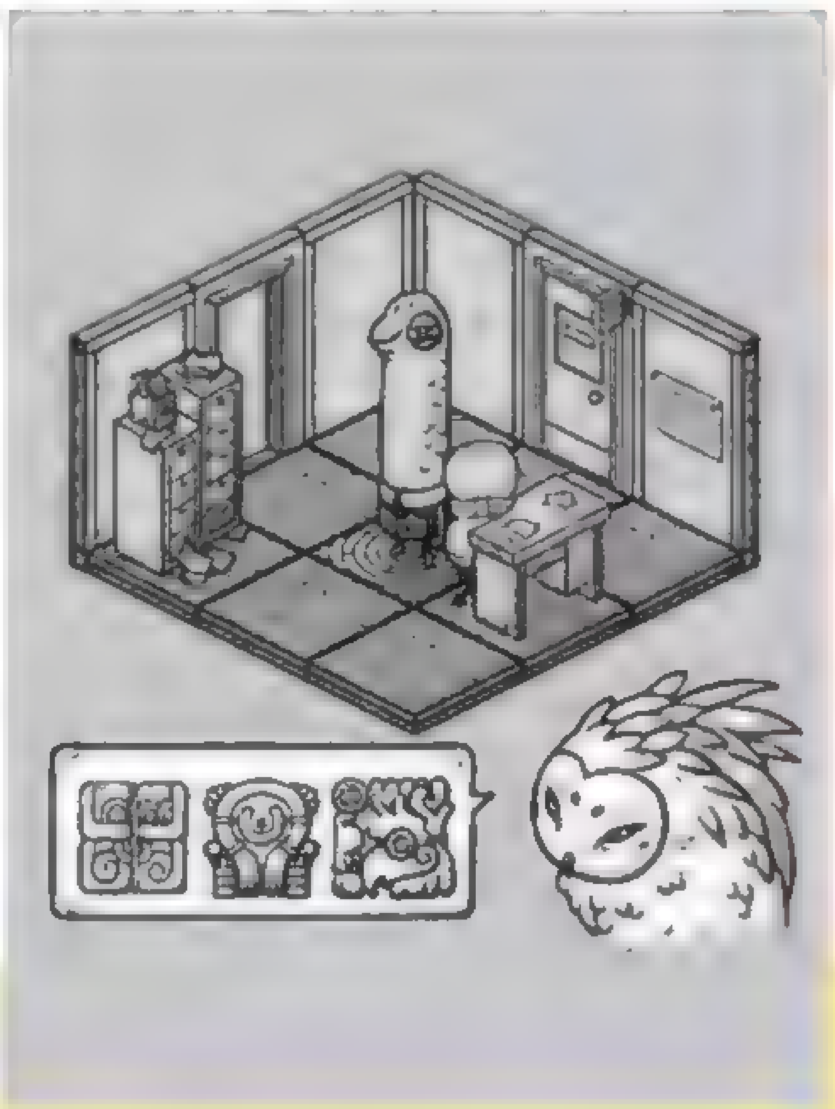
教学意味很浓的一款解谜游戏，通过点击或拉伸使字母变形，从而表达出不同单词的含义，整个游戏也是充满各种奇思妙想，在字母的形象与场景上花了不少心思。



●[illegible]（Oquonie）

OS

强烈手绘插画风格解谜游戏，在一个没有文字提示的世界里，凭借图形记忆与逻辑推断，走出由一个个房间组成的迷宫。话说这种没有远近透视的场景设计是有来头的，学名叫做等距艺术。

●推荐作品

爬行（Crawl）
展开未来（Future Unfolding）
终极闪光 流浪者（Hyper Light Drifter）
迷你地铁（Mini Metro）
水手之梦（The Sailor’s Dream）
伊森卡特的失踪（The Vanishing of Ethan Carter）

最佳剧情奖 Excellence In Narrative

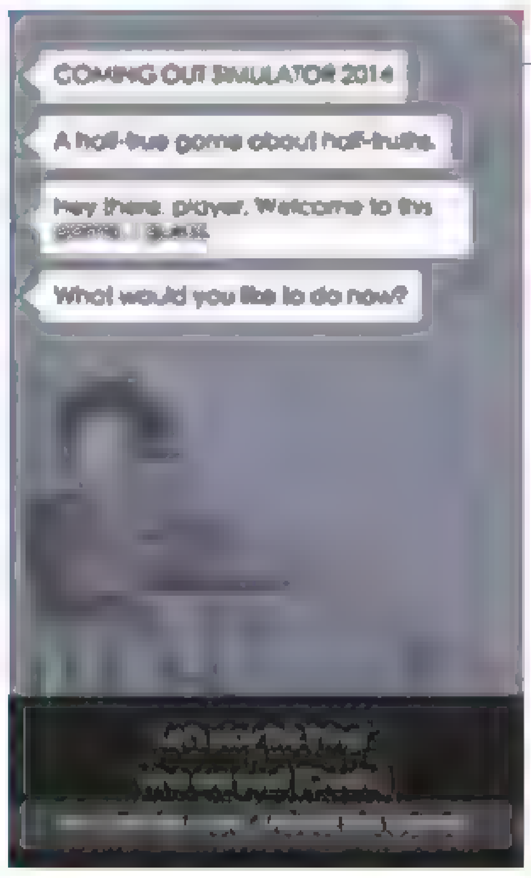
●80天环游世界（80 Days）

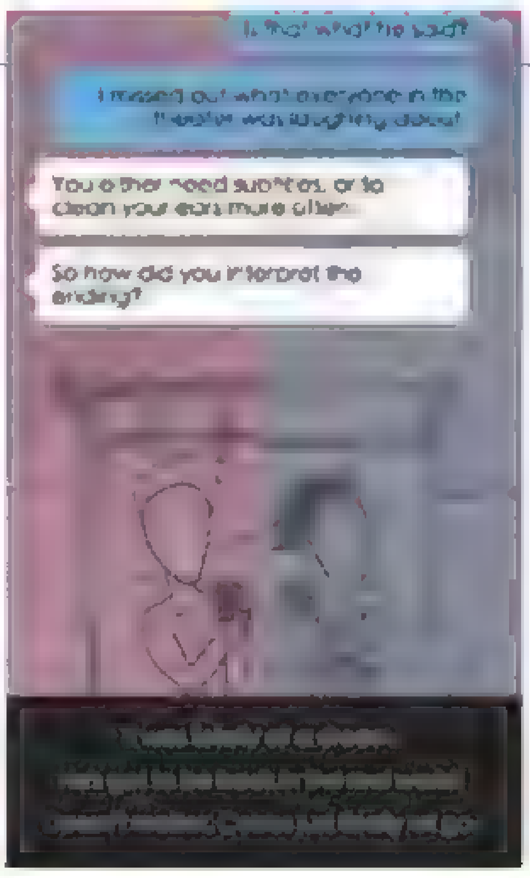
Android, iOS

游戏改编自凡尔纳的同名经典小说，目标是要在 80 天内环游地球一圈。与原作不同的是线路不止一条，从而让玩家创造自己的冒险故事，并且加入了原作没有的 2014 架空世界，重写了大量的文字描述，剧情脚本非常突出。

●[illegible] 2014（Coming Out Simulator 2014）

Web



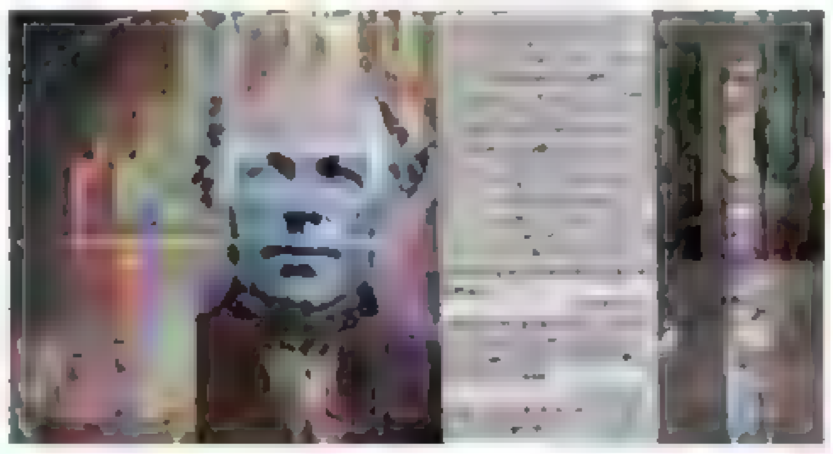
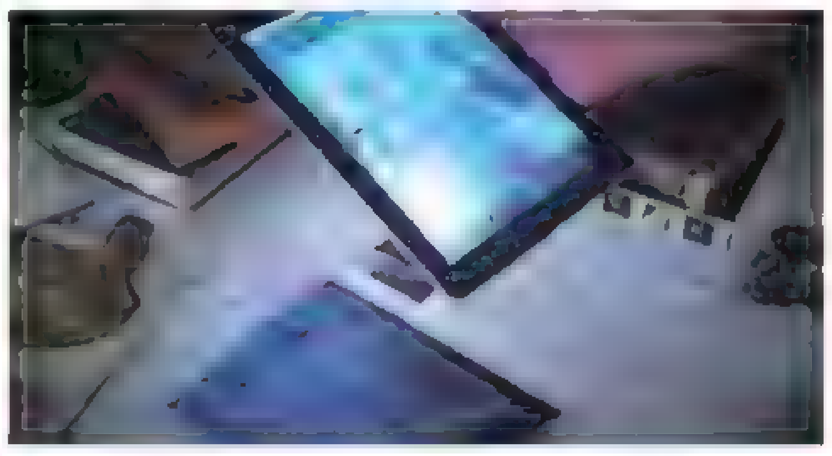


一款关于“出柜”的文字对话游戏，需要在适当时机选择适当的对话，否则“后果严重”。如果你也曾经碰到过一些敏感的、或者是难以启齿的话题，这些游戏或许会给你一些启发。罕见的题材，意外的结局，是入围的主要原因。

●[illegible]（Ice-Bound: A Novel of Reconfiguration）

OS

这是一部关于小说的小说，讲述“你通过引导人工智能，去完成一本未完成的小说”的故事。除了构思巧妙，游戏的互动方式也很新奇，随着游戏发售的还有一本 80 页的全彩画册，玩家需要用 iPad 上的摄像头扫描书页，以协助人工智能了解到很多它完成任务所必要的信息。

●[illegible]（Pry）

OS

真人实拍互动游戏，讲述一名在海湾战争中丧失了视觉的爆破专家，经常混淆过去和现实，玩家通过开闭眼睛（双指缩放），在真实与潜意识之间切换，从而了解故事的全貌，多少让人联想到诺兰的《记忆碎片》。

我的战争（This War of Mine）

Android, iOS, Linux, Mac, Windows

这款策略游戏讲述平民如何在战争废墟中争扎求存，为了续命而一步一步扭曲心灵，让玩家带着沉重的负罪感完成游戏，甚至是不忍完成游戏。通关后给心灵强烈震撼，让游戏成为最佳剧情奖的大热。

四分之三的家（Three Fourths Home）

Mac, Windows

这个互动小说游戏，用超过 500 条的对话选择，逐步透视女主角与家庭的关系，折射出成长的意义、家庭的责任、以及对逝去的缅怀，暖暖的温情伴随淡淡的哀愁，耐人寻味。

推荐作品

窗帘（Curtain）
不再孤独（Never Alone）
星际拓荒（Outer Wilds）
坠落（The Fall）
水手之梦（The Sailor’s Dream）
塔洛斯的法则（The Talos Principle）

最佳设计奖 Excellence In Design

80天环游世界（80 Days）

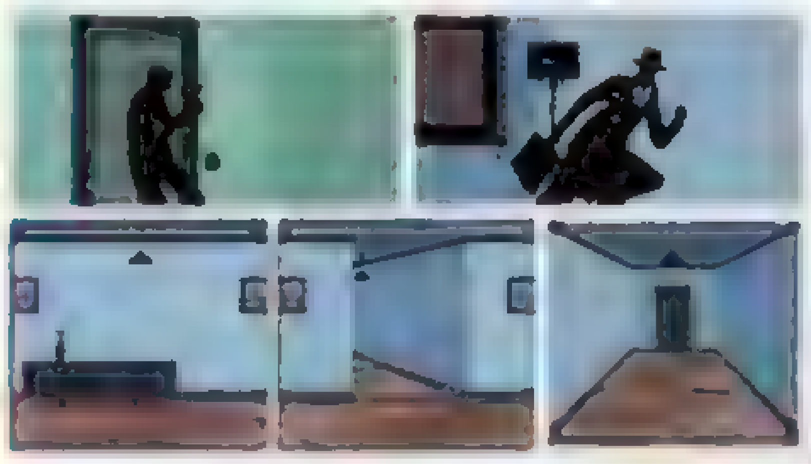
Android, iOS

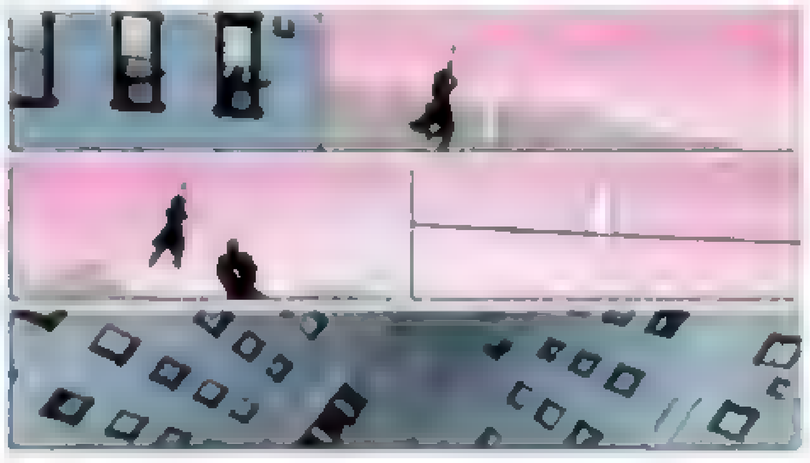
这是游戏获得的第二项提名。

致命框架（FRAMED）

OS Mac, Windows

游戏本身就像一本会动的漫画书，由一幅幅分镜图片组成，剧情会按图片顺序进行，但玩家可以移动图片的顺序，以改变剧情的走向从而过关。游戏不仅让玩家眼前一亮，也在独立游戏开发者圈中引起关于创意的热议。

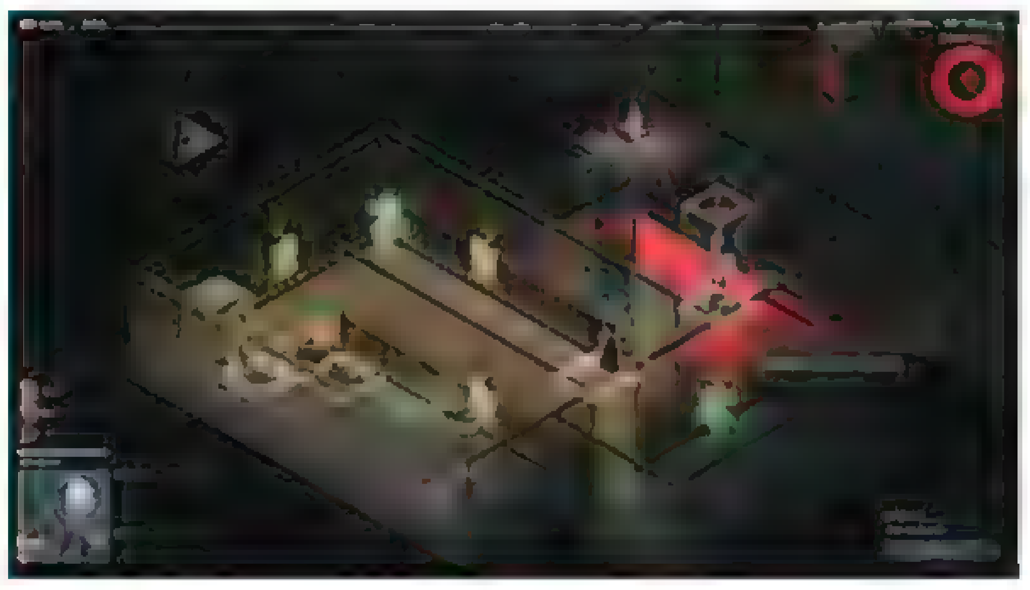


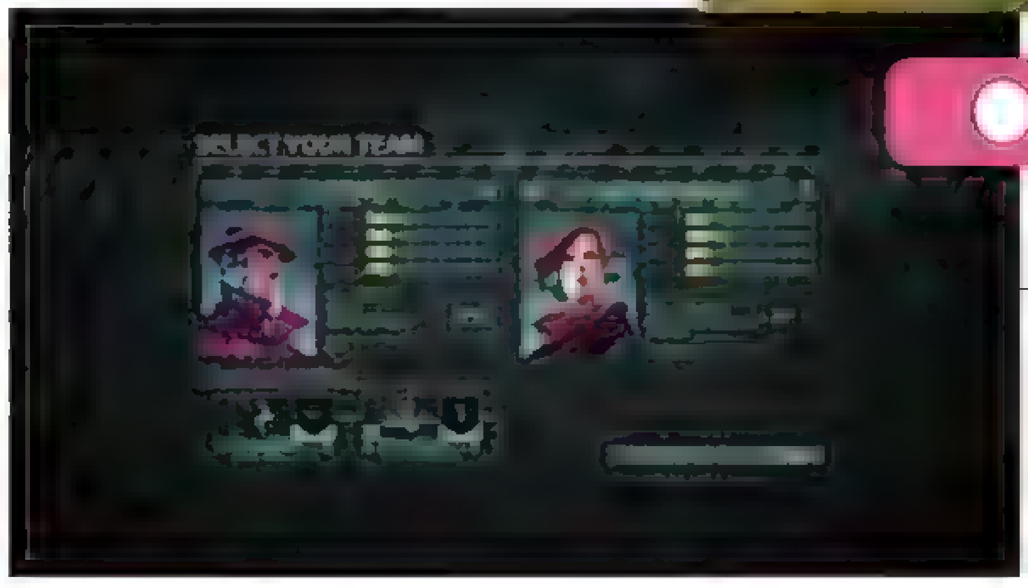


隐形公司（Invisible Inc.）

Linux, Mac, Windows

一款潜入题材的回合制策略游戏，控制两名间谍深入公司获取最高机密。游戏融合了黑客、潜伏、暗杀、偷窃等众多元素，难度颇高，需要不断尝试以找出最佳的行动路线。

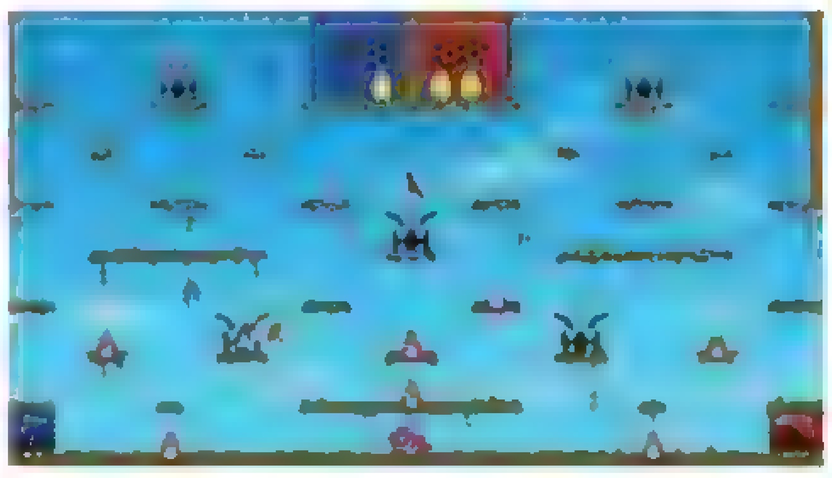




杀手女皇（Killer Queen）

Arcade

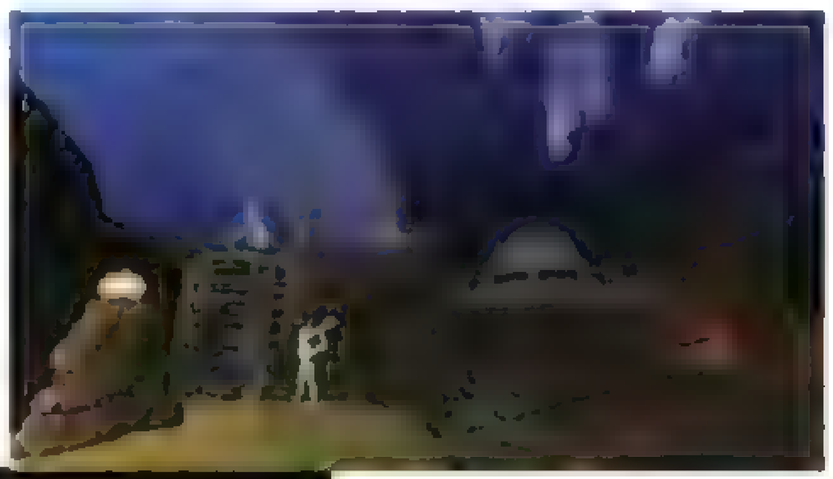
街机上的独立游戏非常少见，本作允许十个玩家组队，为了把自己的蜂巢填满花蜜或是是刺杀对方的蜂后而组队厮杀。遗憾的是相信大多数人都很难亲身玩到这款游戏。

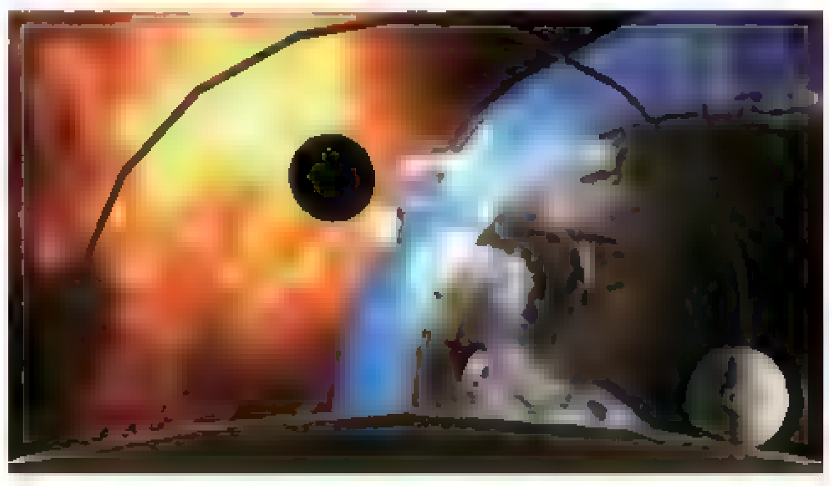


星际拓荒（Outer Wilds）

Linux, Mac, Windows

一款太空题材的冒险游戏，在 20 分钟的时间里进行一次对迷你太阳系的探索，操控飞船降落在各种奇奇怪怪的星球，与各种奇奇怪怪的生物互动，获取各种奇奇怪怪的道具。游戏看似简陋，但体验非常独特。





塔洛斯的法则（The Talos Principle）

Linux, Mac, Windows

由多个知名独立游戏开发者联手打造的第一人称解谜游戏，在错综复杂的古代遗迹之中解开超过 120 道谜题、寻找出路。非线性的解谜路线增加了游戏复杂程度。

推荐作品

- 沙漠高尔夫（Desert Golfing）
- 无尽地牢（Dungeon of the Endless）
- 无尽传奇（Endless Legend）
- 螺旋（Helix）
- 没人会被炸掉（Keep Talking and Nobody Explodes）
- 迷你地铁（Mini Metro）

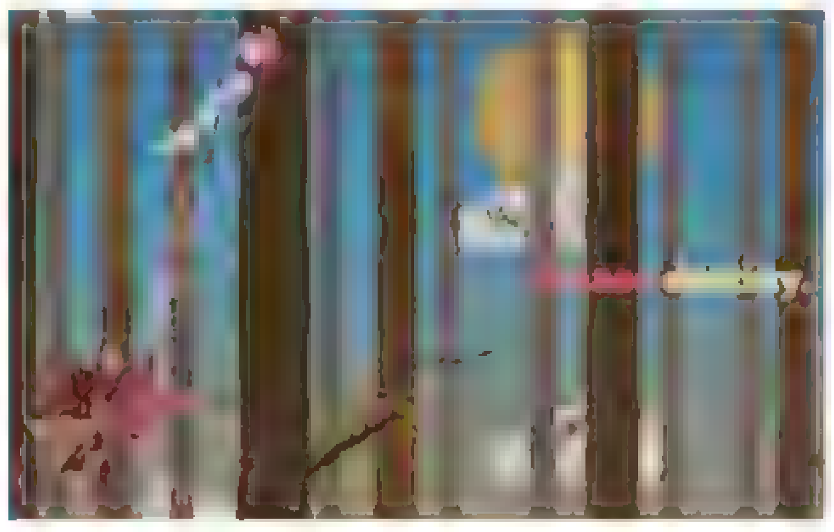
最佳音效奖

Excellence In Audio

蜉蝣（Ephemerid: A Musical Adventure）

Linux, Mac, Windows

是一款创意类冒险解谜音乐类游戏，每一幅画面都是手绘完成的。讲述的是一段美妙而历经磨难的昆虫爱情故事。透过无言的画面、无字的剧情，通过音乐带动玩家在游戏中的情绪。



解码之声（Phonopath）

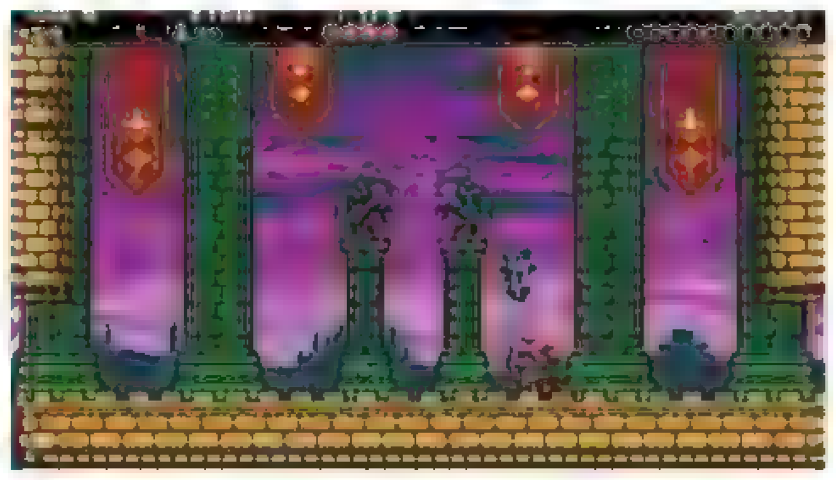
Web

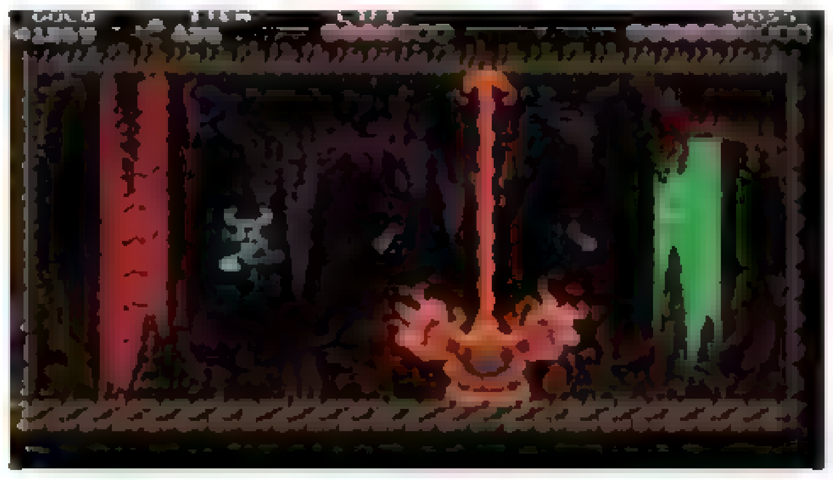
通过声音解谜的游戏不是没见过，但没见过这么高端的：游戏的每一关都会将一个密码隐藏在一段音频中，玩家需要将音频放入声音处理软件中以还原密码。没有专业的音频编辑知识还真是玩不转。

铲子骑士（Shovel Knight）

3DS, Linux, Mac, Windows

这款复古风格的横版冒险游戏是 2014 的明星游戏之一，入围原因肯定是因为其让人热血沸腾的 8-Bit 音乐，但只获得一个音效奖提名恐怕很多粉丝会表示不服。

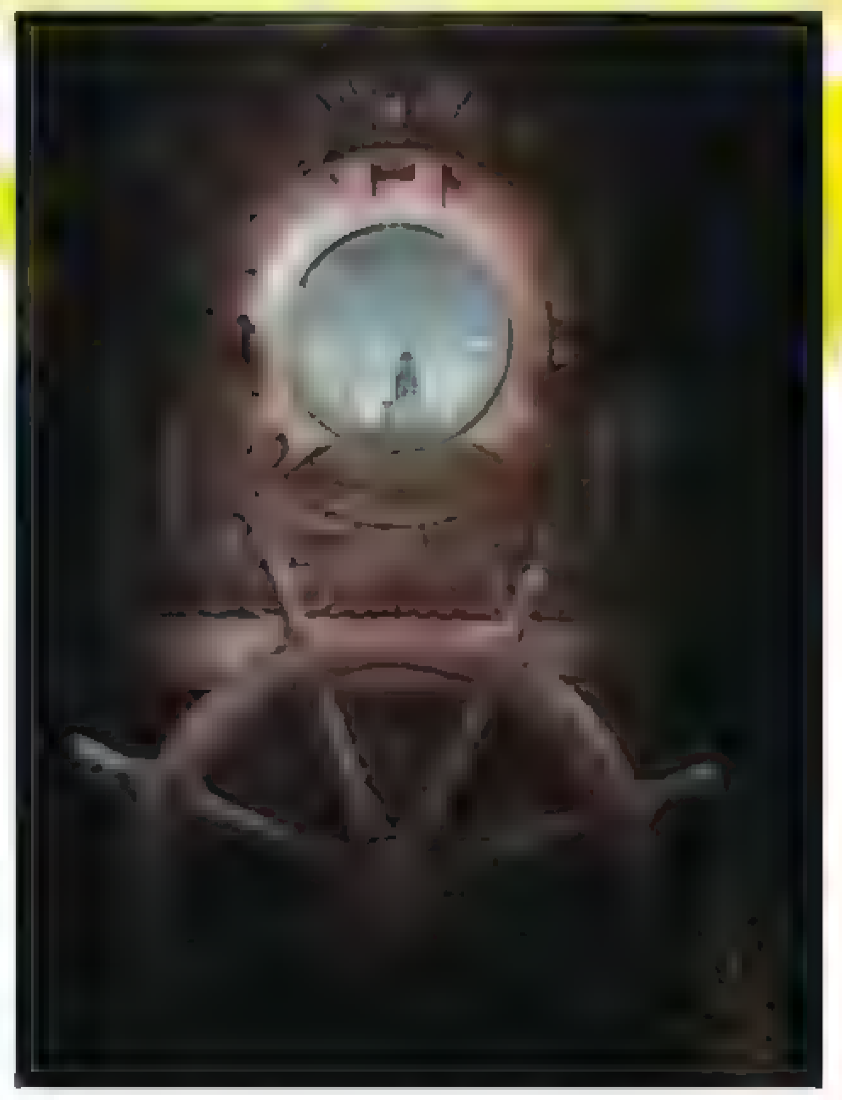




水手之梦 (The Sailor’s Dream)

iOS

游戏没有太复杂的玩法与机关，但画面唯美至极。玩家通过拖动屏幕，



航行在大海上，邂逅一座又一座充满故事的岛屿和房子，逐步探索其中的秘密。

伊森卡特的失踪之谜（The Vanishing of Ethan Carter）

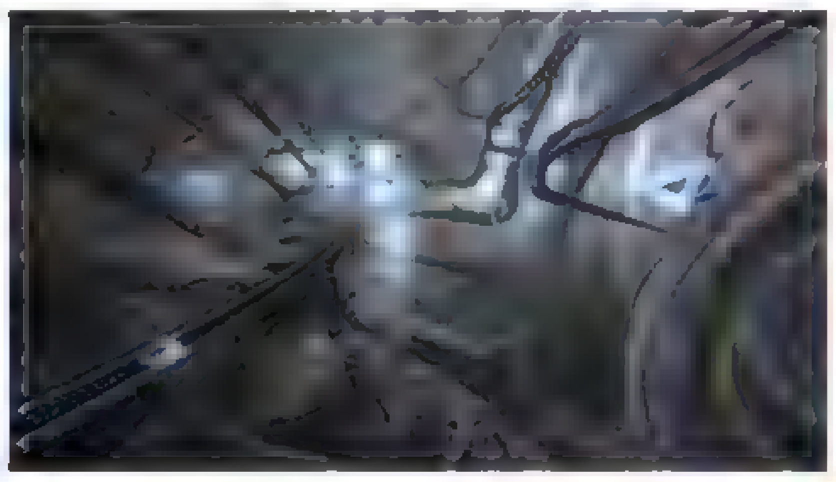
PS4, Windows

游戏的灵感来源于 20 世纪早期的恐怖电影，玩家扮演一个具有“超自然”能力的、可以从精神上重现犯罪现场的侦探，揭开一个绑架案背后的惊人秘密。

极速甲虫（Thumper）

Windows

算是竞速类的游戏，控制一只太空甲虫不断向前。融合了经典的动作、节奏、速度和物理特性。游戏玩起来迫力十足，速度感和足够酷炫的画面会让玩家难以放手。



推荐作品

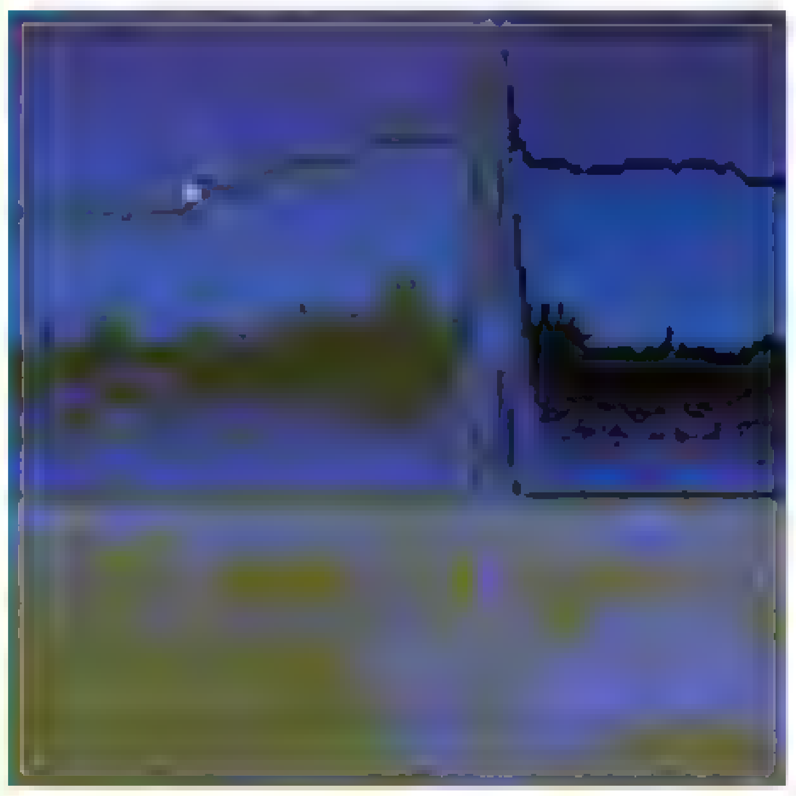
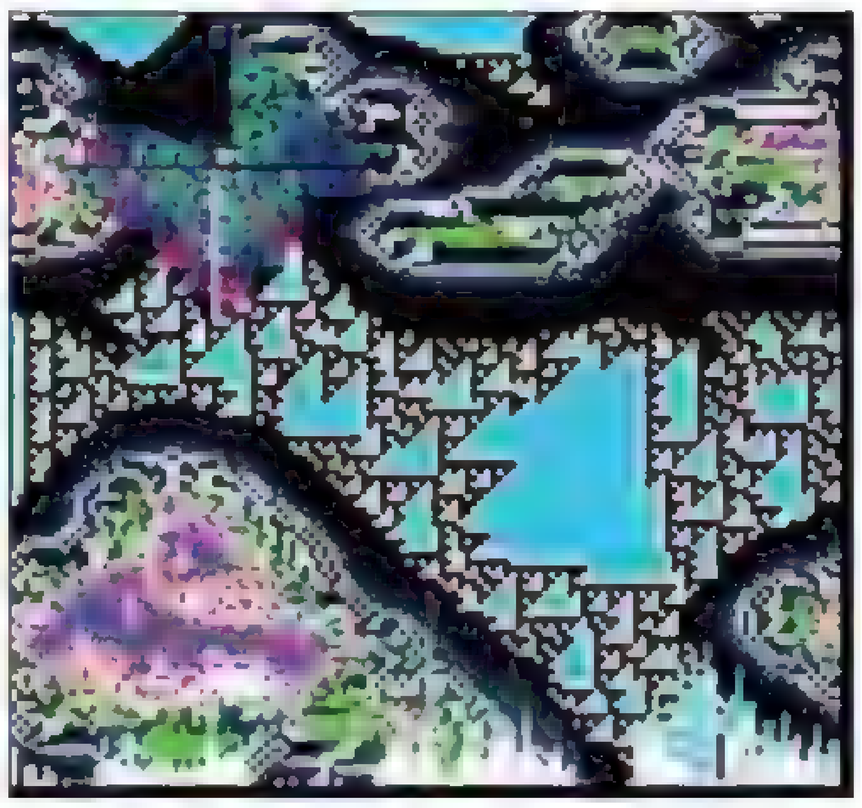
- 天空深处（Deep Under the Sky）
- 几何跑酷（Fotonica）
- 模拟山羊（Goat Simulator）
- 迈阿密热线 2（Hotline Miami 2）
- 废土之王（Nuclear Throne）
- 无敌弹珠（Smash Hit）

最佳创新奖 Nuovo Award

10秒钟变成伟大艺术家(Become A Great Artist in Just 10 Seconds!)

Mac, Windows

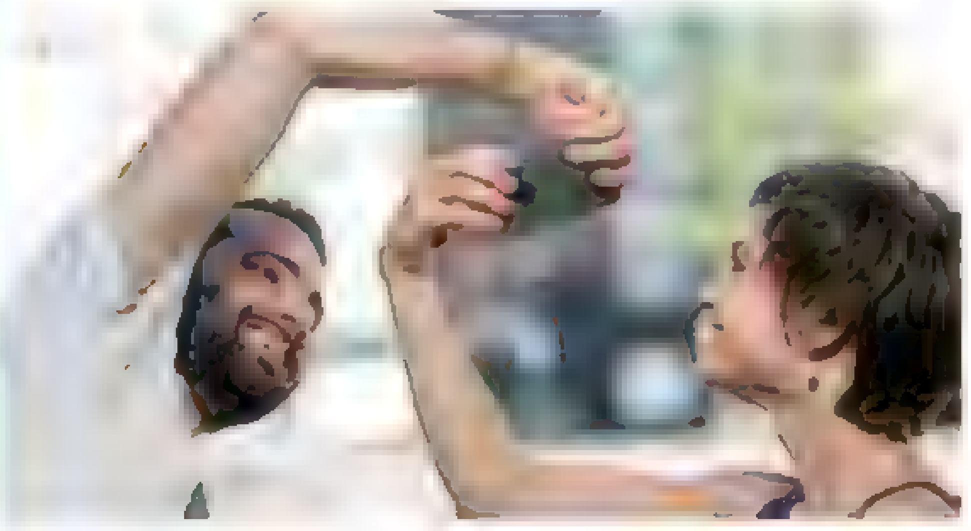
这个游戏或者说也不算是游戏了，通过按不同按键，就能生成光怪陆离的画面，然后慢慢形成一幅看起来具有特别艺术感的画面。

翩翩起舞(Bounden)

Android, iOS

是一款极具创意的双人同屏游戏，游戏的核心玩法“跳舞”富有创意玩法，可供两位玩家一同在移动设备上进行，要彼此相互配合，舞动青春，舞出人生。



沙漠高尔夫(Desert Golfing)

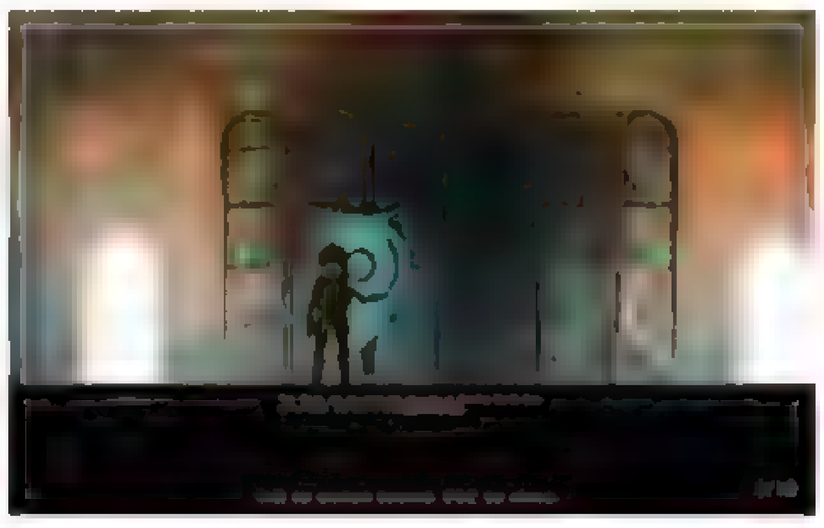
Android, iOS

对于一位独立游戏开发者来说，追求创新、特立独行，制作出一部别人无法复制的经典才应该是终极目标，然而作者 Justin Smith 的行动却颠覆了这一贯准则，因为游戏几乎是没有难度的，但又不得不说很多人会愿意玩。

废土的挽歌(Elegy For A Dead World)

Linux, Mac, Windows

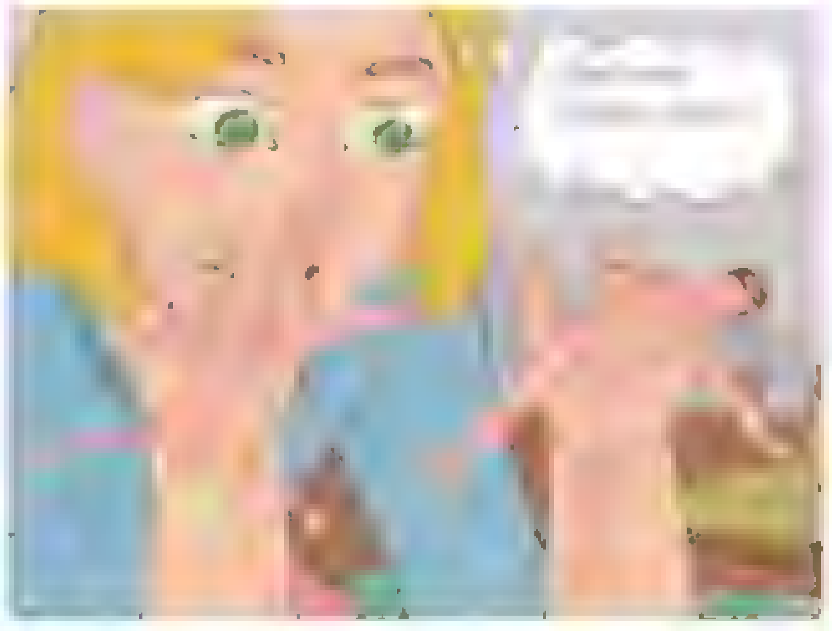
这是一款谱写自己故事的游戏。在《废土的挽歌》中，你将前往三个世界，并为它们死亡已久的社会撰写故事。你将会迷失在这个以济慈、拜伦、雪莱的作品为灵感创造的世界中，根据游戏的提示创作出属于你的杰作。



你是怎么做到的?(How do you Do It?)

Web

玩家要扮演一名 11 岁的女孩，她的母亲出门去办事，女孩就在家里用两个塑料玩偶来研究性爱到底是怎么一回事。



即插即玩(Plug & Play)

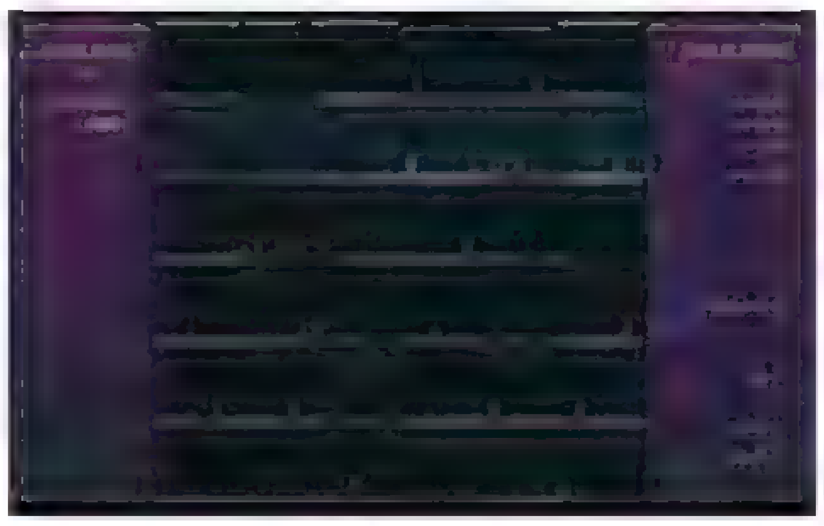
Android, iOS, Web

这是一款相当离奇的游戏。插，跑，推，爱，切换，坠落……玩家要通过对一种类人生物的操作，来发现超越性和繁殖的东西——爱。

屋顶的警察(Rooftop Cop)

Mac, Windows

故事讲述的是一群忘记了自己为什么成为警察的警察们。游戏由 5 个小游戏组成，并且有 7 段音轨。每一个游戏都有不同的玩法。不断的往复循环。所有游戏都发生在超现实的环境里，等着玩家去体验。



开源游戏(Tetrageddon Games)

Web

这是一个线上的开源项目，目前还没有很合适的译名，甚至还有点看不懂是玩什么的。项目发起人宣称游戏的目标是为了游戏而制作游戏，

旨在传播游戏艺术、展示什么是交互，以及交互如何解放了娱乐、并成为一个娱乐。

推荐作品

窗帘 (Curtain)
冰封 一本重构的小说 (Ice-Bound: A Novel of Reconfiguration)
国际火箭飞人会议 (International Jetpack Conference)
星际拓荒 (Outer Wilds)
解码之声 (Phonopath)
你推我拉 (Push Me Pull You)

塞尤玛斯 麦克纳利大奖
Seumas McNally Grand Prize

这是 IGF 上最高的奖项，名称是为了纪念曾获得游戏节大奖却在 21 岁英年早逝的塞尤玛斯·麦克纳利而设，入选的作品都是之前几个奖项中介绍过的佳作中最显眼的佼佼者，哪一个能够最终获奖都算得上实至名归。

80天环游世界（80 Days）/ Android, iOS
隐形公司(Invisible Inc.)/ Linux, Mac, Windows
星际拓荒（Outer Wilds）/Linux, Mac, Windows
塔洛斯的法则（The Talos Principle）/ Linux, Mac, Windows
字母变形记（Metamorphabet）/iOS
我的战争（This War of Mine）/ Android, iOS, Linux, Mac, Windows

推荐作品

甜甜圈都市（Donut County）
无尽传奇（Endless Legend）
杀手女皇（Killer Queen）
铲子骑士（Shovel Knight）
水手之梦（The Sailor’s Dream）
伊森卡特的失踪之谜（The Vanishing of Ethan Carter）

小结

1.PC 还是独立游戏的主战场，主机游戏的独立游戏仍需努力，国人开发者更需要努力！

2. 综合网上评论，《80 天环游世界》与《我的战争》目前是夺魁呼声最高的游戏。

3.《铲子骑士》未能入围最终大奖，众多老玩家表示遗憾。

4. 奖项清单、作者的资料，官网上有更详细的介绍与延伸资料：
http://igf.com/2015/01/2015_independent_games_festiva_1.html
不想看英文的朋友，可以看 IndieAce 上整理的中文版：
http://indienova.com/indie-game-news/2015-independent-games-festival-finalist-announced/

5. 奖项将于 2015 年 3 月的 GDC 2015 大会期间公布。

IGF参赛作品地址

IndieAce的中文版参赛作品介绍

附：第 361 期的《独立之光》介绍的《Pretentious Games》的作者 Bari 应为菲律宾人，特此更正。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

插图：木仙

★本期又是UCG值得纪念的一次新年合刊。今年UCG顺应时代潮流，做了许多崭新的尝试，在新年即将到来之前，要先谢谢各位读者一直以来的支持和鼓励。正是因为有了你们的帮助，我们才能够在中国日益开放的游戏市场中蓬勃发展。在来年，也请各位读者继续多多关照，有好的建议，有新的想法，也请继续告诉我们，帮助UCG在2015继续全面进化，迎接属于所有中国玩家的新时代。

★说到来年，在2015年，UCG还是会继续根据目前市场的变化来进一步革新。去年大家应该都接触过我们推出的微周刊和微信推送，UCG视频推出的精彩节目如今也多得数也数不过来。还有2014年年底推出的「指尖方圆」别册目前也已经走上了轨道，不过我们并不打算就此止步，所以2015我们仍然会有崭新的内容在筹备着，等到恰当的时机，就会闪亮登场，请各位读者多多期待。

★本期读编往来，编辑部大盘点自然是少不了的，而风云人物的宝座「Tan」又再一次易主，继二连冠的洛克，萌杀编辑部的八重樱和绿透半边天的稀饭之后，到底是哪一位小编问鼎，这就留给读者们自己去后文搞清楚咯。

2014年度 编辑部流行电影

冰雪奇缘

公主童话主题的电影动画拍了这么多年，没几个人能想到迪士尼还可以在2014年搞出什么新花样，但这家造梦工厂显然还宝刀未老，把原著中定位更接近于反派的雪之女王改造成了一位因为天生拥有控制冰雪的力量而饱受这一天赋困扰的公主，也把故事改编为了一个关于亲情、爱情与寻找自我的故事。配合CG技术与手绘动画配合创造出精美绝伦的雪国景致，塑造出了一个无论是情感渲染力还是视觉冲击力都远超出观众想象的绚丽童话，也征服了全部慕名前去观影的小编们。从此，一个冰法——嗯哼，是一个冰雪女王的传奇，就成为了编辑部当中人人传诵的故事，The End。

2014年度 编辑部十大流行语

No.01 也是醉了

2014年走红的网络流行语，用途很广。在编辑部中主要用来表达“服了”、“无语”的意思。

伽蓝：昨晚兴冲冲地跑回家准备打《看门狗》的DLC，结果下了一个晚上都没下完，也是醉了。

No.02 《XX传说》就交给秋沙雨做了

用《XX传说》的捏他来调戏秋沙雨是编辑部日常，部分游戏的中文翻译虽然带了《传说》二字但是和BNGI的“《传说》系列”扯不上一点关系，即使如此编辑部的小编们在看到《传说》二字时第一时间就在喊着：“秋沙雨！快看《传说》新作！攻略就交给你了！”。

稀饭：秋沙雨，你看“《传说》系列”出新作了！攻略就交给你了？

秋沙雨：啥新作？天国的《风雨传说R》还是《光明神话4》？

稀饭：万众瞩目的新作——《边境之地传说！》

秋沙雨：吃我大双针乱舞！

No.03 毛线

语气助词，用于增强句子的语气。

伽蓝：这个游戏你开不开坑？

乐小游：开个毛线！之前的一堆都还没时间打。

No.04 什么鬼

源自国内某著名工厂的车间工人张全蛋和《暴走大事件》节目的网络流行语，因为可以用来表达自己对某事物的不理解和第一时间顺势吐槽，所以经常被小编们挂在嘴边。

宇宙人：日本页游出完舰娘，现在又出了城娘、剑娘、建娘。

众编：什么鬼！

纱迦：“舰娘国服”又被炸了

众编：什么鬼……

梦叶：舰娘抢不到号，现在可以去玩剑男！

初心者：什么鬼！

No.05 有钱就是这么任性

随着新编辑们陆续登场，年轻人花钱如流水的特点日渐显现，一个壕比一个，所以这个流行句式也随着“壕”一同流行起来。

乐小游：唉，《DQ无双》限定版的PS4好像要，正好把黑色的PS4送人了，然后买台新的吧！

稀饭：乐小壕又送又买两不误，有钱就是这么任性！

No.06 壕

把“土豪”两个字浓缩而成的一个“壕”字，吐槽别人又买了新的土豪玩意时使用。其中最令人发指的就是买电脑买主机iPad爱疯甚至手办连眼都不眨的“乐小壕”。

乐小游：哇~~宇宙人你简直太壕了，又买绅士手办。

宇宙人：别这样，乐小壕大大你办公桌都进入4屏时代了怎么能跟你比！

No.07 买买买

其实完全就是“买”的字面意思，因为很重要所以要说三遍（误）。大家只要看到自己的心仪之物，无论是手办、游戏，都会高呼“买买买”，除了表达自己的喜爱程度以及坚定购买的决心外，更传递出迫不及待的激动心情，当然有时候也会用来蛊惑他人入坑。其中还有一段小插曲，视频组的SOS同学曾经将网上一段剪辑而成的“买买买”铃声在办公室内不断播放，导致众编被严重洗脑，就连每天下午集体下楼觅食时，也会以“买买买”作为暗号。

梦叶：《潜龙谍影V 幻痛》宣布中文化。

众编：买买买！

梦叶：下午茶时间到

众编：买买买！

梦叶：楼下便利店打折中

众编：买买买！

No.08 开大盒

编辑部流行的WS卡补充包是20包一盒，买一整盒回来开就是开大盒。而这句口号逐渐成为了“WS众”布教的常用语。

沙迦：大河马快开大盒！吊打鲁叔！

宇宙人：大河马快开大盒！吊打毛老师！

哪尼：大河马快开大盒！吊打上面两个！

梦叶：你们神烦！

No.09 整个人都不好了

来源于网络，通常被用来表达自己在被某种事物极度精神污染后的状态，时常被小编们用在对某些重口味动画或游戏的评论中。

梦叶：自从接受了各种“吃货番”的轮番轰炸，我整个人都不好了

No.10 缩了

编辑部内的不少小编不仅仅是各个游戏领域的真饭，对于游戏类型也是东西方通吃来者不拒，但是有着“一切的伪非”之称号的梦叶经常会对一款仅仅是“看起来很赞”的游戏表现出强烈的购买欲，有些甚至还提前预定，结果等游戏发售后却因为种种原因弃坑或直接退订，这种可耻的“缩了”的行为在他身上已经屡见不鲜。

纱迦：梦叶，你不是说之前的×××游戏早就预定了吗？怎么发售后也不见你玩啊？

梦叶：之前不知道这游戏居然是个刷刷刷啊！而且居然还有氪金要素！能玩？

纱迦：切，又缩了吗？等等……我为什么要说又？

2014年度 UCG[illegible]

吐槽一下新小编乐小游的形象，虽然那件衣服一看就知道是三井受，但是那脸怎么看也像是搞基篮球的红毛呀，还一脸不爽的样子，看来小乐同学也乐不起来；旁边的宠物一下就看出来是幽游白书的阿扑（小波），是不是以后会进化啊？不过也反映现在小编的形象都流行带宠物了。 ——Email 再生の力

宇宙人，俺恨死你啦！上次去和几个同学去看电影，等候的时候我就在看345期的UCG看到进击最前线的时候，我边上的一个妹子凑了过来，说，你在看啥啊！结果她就看到了李小龙黄色内裤下的巨大突起……然后她就用极其那啥的眼光看了我好久，宇宙人还我清白！ ——Email dk591544926

话说看了345期的游戏机实用技术的小编寄语，时雨你说你在玩超级机器人大战Z时狱篇，我突然感觉这游戏和你好配啊！为什么呢？因为这游戏叫超级机器人大战Z时“雨”篇！

——Email 琛卡莱恩之力

到现在我才发现宇宙人的绅士程度绝对不逊色于饭老板！先是看到347期的进击最前线：《侦探绅士F》。嗯，没什么。然后又看到了《限界凸记 萌之编年史》，赫然署名宇宙人。再联想前面的侦探绅士，我瞬间懂了什么……

——Email 雨，何时才停

突然想起以前高中时一起玩游戏的机友，那时我们都看UCG，不过不记得何时何因UCG在我们口中说着说着就成了《好基（？）友实用技术》，有一次我机友下课把手搭在我肩上大声说：新一期好基友实用技术来了，放学去买啊？

这时我竟看见几名女生，用略带羞涩的眼神→_→盯着我们掩口窃语、这不是那种杂志啊QAQ ——Email 仙德瑞拉的诡计

饭哥，看了这期的UCG之后发现你绝对的有范儿，无论是从着装还是从发型，标准的年度人物范儿，洛克之后就是你了，要顶起这个事业啊。 ——Email polj

---

那天下课我在一边看最新的UCG一边拿着赠品扇子扇风 一边的同桌妹纸看着扇子《女神异闻录Q暗影迷宫》的一面指着哪尼说道：“这个人物是谁啊？萌萌哒的唉~”我看了一眼刚想和她说 突然后面一个基友用淡定的口吻说了一句：“这个人物是打酱油的。”然后我就看见妹纸一脸的释然表情~

——Email（╰_╯）#

2014年度 编辑部风云人物

梦叶当选为 2014 年风云人物，这似乎是很早以前便定下来的事。要说原因，恐怕要数编辑部里对他的各种吐槽点。以至于当我发动众编集思广益撰写此文的时候，同学们纷纷积极举手发言，根本就停不下来。在仔细收集了群众的意见后，才将梦叶君各种值得吐槽的称号一一收集。

“大河马”

由于编辑部里有一段时间流行打 WS 卡牌，沙迦、哪尼、宇宙人等人纷纷入坑抽卡，由于卡包可以整盒购买，因此也被称为“开大盒”。而梦叶也成了被布教的对象，那段时间里众人遇他的第一句话就是：“梦叶，开大盒！”然而烈女梦叶誓死不从，大伙的攻势也更加猛烈。由于梦叶的真名姓马，为了达到洗脑的目的，便以“大盒马”相称，没想到这个名字意外的顺口，又和“大河马”谐音，从此以后再也没有人记得梦叶的本名是什么了……

“讨厌中饭（？）”

梦叶来到编辑部没几天，就开始展现出了他独特的生活方式，那就是不吃午饭。鉴于他饮食要求比起一般人要特别一点，小编们一开始还以为是编辑部附近的快餐店都符合不了他胃口，害他天天挨饿，就变着法子推荐各种兰州拉面和清真餐馆给他去尝试，但得到了的反馈一概是摇头加甩手，于是其不吃午饭的习惯也逐渐露出水面。出于关心年轻人身体健康，几位小编老前辈各种拐弯抹角地问过他不吃午餐的原因，没想到得到的答案五花八门，一会儿说是没胃口，一会儿说是有事忙，后来干脆什么身体能量过剩，不能吃午饭和因为家教原因不能吃午饭等天马行空的理由都冒出来了，和解释时大河马窘迫的模样形成鲜明对比，于是不管实际原因为何，询问大河马为什么不吃午饭的行为本身就变成了一种充满了乐趣和惊喜的过程，时至今日，大家在午间下班的时候，还是会一脸喜庆地聚在大河马身边，齐声大喊“大河马吃午饭”，然后期待着他说出一个逗比 / 不科学 / 强词夺理 / 神乎其神 / 一脸认真地在胡扯 / 不明觉厉 / 人艰不拆 / 历尽沧桑 / 累觉不爱 / 喜大普奔 / 细思恐极 / 细思恐极 / 智商捉鸡 / 语死早 / 有钱就是任性的理由来娱乐大众。如此的话题性，如此的注目度，年度风云人物不当，岂不浪费？

“神秘的塑料小人收集者”

梦叶除了游戏以外，还有一大爱好就是不计成本购买各种他认为炫酷的手办（虽然群众纷纷表示并不炫酷）。就一年左右的时间，他桌上就已经有数不清的手办。但大家总有一个疑问，那就是为什么他有这么多的钱？根据观察，这头河马和一般的河马并不一样，他并不贪吃，一天下来只会吃早饭以及晚饭两顿，因此一个月直接就比别人省下了可观的一笔。但是江湖上有一个传闻，那就是他的手办基本都是以不当手段得来的，因为梦叶是一个典型的赖班族，又称 UCG 地缚灵。他经常在单位留到三五更，根据知情人透露，每当夜深人静，他总会从兄弟部门《模魂志》的手办藏品处处左看看右看看，至于他想干什么就不得而知了。不过传闻终归是传闻，面对我们的指控，梦叶从未承认其犯罪事实，由于缺乏证据，我们也无法进一步控诉他，但仔细想想，真的可怕极了！

“蹭、接着蹭”

记得 361 期的小编寄语里梦叶表示年内 50 白的目标差一点点，但是作为一切“伪非”的大河马，并不经常自己掏钱买游戏，而是发挥其蹭东西的本领搞到游戏的。比如公司买了一张《德军总部 新秩序》来做攻略，等别人攻略任务完成之后他就会毫不客气地蹭走。除了公司资源之外，其他同事买的游戏也经常惨遭毒手，比如饭老板的《自由战争》至今仍未归还。但除了游戏之外，还会蹭尽一切可用资源，比如每天晚上会呆在公司到凌晨两三点——不是为了加班，而是蹭用游戏室里的 55 寸索尼大电视和冷气。在宿舍的时候蹭用饭老板的 4M 小水管网线，至今还一分钱网费都没给！每逢截稿日 UCG 部门为了鼓励员工士气而公费购买的夜宵，身处网络部的梦叶也会浑水摸鱼跟着去蹭！诸如此类的行为简直令人发指。

“一切的伪非”

梦叶君的游戏爱好范围极广，已经到了博爱的程度，从欧美到日韩，无论 3A 大作还是独立小品，他总能找到把一个游戏玩下去的理由。编辑部里除了胜负师以外，已然找不到第二个白金奖杯数量比他多的编辑了。所以对于很多游戏，梦叶都以真饭自居。然而这个辉煌战绩，也有一个很强的副作用，那就是游戏打得太多，久而久之就会把几款作品互相搞混。开头大伙儿并不在意，然而时间一长就发现有点不对劲儿，对于大家聊的任何话题，不论游戏、动画还是电影，此君都会以真饭的姿态跳出来，然后说的似是而非，或者驴唇不对马嘴。这时，大家只能带着黑线对他丢下一句：“你这伪非……”随着这种事情越来越多，“一切的伪非”便成了他的专有称号。然而本人似乎并不以此为耻，经常在犯错之后，自暴自弃地丢下一句：“怎么啦！反正我是一切的伪非…”

“色情主播”

要说起来“色情主播”这个称号还是来自于广大的直播间观众，今年 UCG 赶上了全民直播的热潮也开办了“UCG 直播频道”。梦叶君立即对直播表现出了巨大的兴趣，在直播间里频繁亮相，同时由于其弱受的声音也给各位观众留下了深刻的印象。不过似乎此人并不太喜欢这个称呼，开始在措辞上下功夫以实现转型。殊不知转过了头，因其言语间透露出的奇怪小词汇小段子也再次被欢乐的围观群众们赋予“色情主播”的称呼。自定义角色捏人时的重口味以及“观球必吐槽”的特征也是让一起直播的搭档汗颜不止。

不过仔细想一下这样似乎的确是完成了转型的样子……

“传说中的咖啡师？！”

其实早在梦叶坠入塑料小人的深坑之前，他本人还置办了一套神秘道具，当他把一堆瓶瓶罐罐抱去游戏室的时候，大家都很好奇这个新人葫芦里到底卖的什么药（当初的梦叶还是个羞涩的萌新），没过多久从屋子里传出了恐怖且嘈杂的声响，众人急忙前往以为发生了什么不可挽回的悲剧，刚来到门口就闻到了一股莫名的味道，进去一看发现梦叶正埋头在一台嗡嗡作响的机子前捣鼓着什么，上前询问后得知这家伙因为之前的工作经验竟然还拥有“咖啡师”这样的谜之副职业，而那一堆像是化学实验器材般的道具则是制作咖啡用的。由于编辑部内除了土豪稀饭经常前往星爸爸充信仰外，其他人对咖啡的概念基本只局限于雀巢速溶，没想到自称业内人士的梦叶在提到星爸爸后竟然发出了“星巴克不是做咖啡的”这种毁信仰言论，之后还他特意为大家调制了现磨的手冲咖啡，至于味道嘛……

“Bug捕捉者”

作为编辑部风云人物，梦叶的游戏水平也是大家非常关注的方面。而他也不负众望地经常遭遇各种杯具。比如他刚来的时候纱迦问他：“你《使命召唤 幽灵》白了没？”梦叶：“没有，灭绝模式全挑战的杯没拿到。”纱迦：“是不是找不到人联机？”梦叶：“不是，我们已经达成了全挑战，但是没有跳杯……”

之后类似的杯具不断在梦叶身上上演，最有名的案例是梦叶在玩 PS4 版《光之子》的时候又遭遇 BUG，在最终决战前突然死机，重启之后发现档坏掉了，于是至今都没有通关。最近一次杯具是在玩 PS4 版《使命召唤 先进战争》的生存模式时，打了一个小时到了 49 波，马上就要解 50 波的奖杯了，结果华丽丽地掉线了。大家对此表示遗憾，因为没有亲眼目睹那一刻。

2014年度 编辑部流行电视节目

●世界杯

不管你是不是一名忠实的球迷，每逢四年一度的世界杯到来，人们口中的谈资似乎都要和足球“套点近乎” 2014 年的巴西世界杯注定是一次令人印象深刻的回忆，近年来极为强势的西班牙在小组赛早早出局，卫冕之路戛然而止。“苏神”又一次在球场上张开了血盆大口，荷兰的优秀表现却没有笑到最后。巴西在自家门口遭遇滑铁卢，新一代的桑巴军团将会何去何从梅西不负众望打进了世界杯决赛，最终却没能抵挡德国人关键时刻的致命一击。世界杯期间的编辑部也是一派热闹的景象，为了更好的视觉体验，不仅配备了高清数字机顶盒，还动用的超大的索尼液晶电视。每到有精彩的比赛时大家都会聚在一起观战，即使平时很少看球的同事也都积极地参与起来，比赛开始前诱人的烧烤以及冰凉可口的啤酒自然也是不可缺少，同事们一起坐在电视机前看球的机会，对于大多比较宅的游戏编辑而言可谓少之又少，世界杯带给我们的并非只有足球的激情与乐趣，更多的应该是一种对于生活的积极与美好的向往

2014年度 UCG[illegible]

只要出中文版，必首发必限定!

——得知马场英雄将要出席台北游戏展后，没有购买日文版《热情传说》的梦叶同学便开始狂立 Flag

拿走拿走！你为什么要让我看到这些罪恶的东西！我的购物车已经处于“无法承载之重”的边缘啦魂淡！！！

——当视频组的同事给梦叶推荐了一款他本命机设的千值练玩具后，整个人当场崩溃，场面一度失控

椎名的音乐一出来我就整个人都不好了。

——秋沙雨等不到原声音乐集就跑去找《噬神者2》的战斗音乐集来听，结果第一首曲子就让她跪了

要被毛老师吊打了!

——无论是编辑部格斗大赛还是 WS 卡，每当毛老师出场的时候场边都会听到这样的声音

吃我大双针乱舞!

——每当稀饭和纱迦用《XX 传说》调戏秋沙雨时编辑部就会回荡着她愤怒的呐喊

大河马又做什么坏事了?

——每逢一群人围在梦叶那里聊天时，纱迦就要赶紧这么问一下，惟恐错过了黑他的机会

你是我的大呀大河马，怎么黑你都不嫌多。把你做过的坏事放上直播，你马上就要火火火火火!

——《小苹果》在编辑部内同样流行，只是歌词有点不一样

我什么时候说过！？

——每当之前信誓旦旦做的事情（例如订了 XX 游戏、必入 XX 正 GAME）没有实行时，被千夫所指的大河马就会如此咆哮

职业种树!

——初心者将《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》村长的挑衅短语设置成了“职业种树！”，每当大树放倒对手时就忍不住臭美一下

够钟做日常了

——早前伽蓝每天下班时，都会利用半小时的时间来打卡把一些纯耗时的成就完成一定的指标

今天你 BUG 了没?

——每个玩过《刺客信条 大革命》的同事在购买游戏后都患上了 BUG 恐惧综合症

让我用卤水来拯救这道料理吧!

——2014 年抛弃咖喱改走广东传统路线的稀饭在做出黑暗料理后就会如此喊道

什！么！玩！艺!

——每次官方先故作玄虚地宣传，但是结果却极其失望时，大汉往往如此抱怨 最近一次是 SE 在“斗会议”上揭晓的“Z 计划”真相，其结果居然是《大家的地底探险 Z》……

UCG羊年扩招计划始动!

什么是阳光育成计划

阳光育成计划是 UCG 为了挖掘、培养新的游戏人才而开设的计划。开办至今接近 10 年，已经先后为编辑部输送了数十位优秀编辑人才以及众多优秀的撰稿人。而一些离职的编辑也成为了国内游戏业界的佼佼者。

只要你对游戏有热情，并且愿意为游戏业出一分力，无论你是在校学生还是上班族都可以报名参加。参与方法很简单，只要来信至邮箱 hr@ucg.cn，之后我们会发一份简历和相关要求给你。填好简历，并且根据要求提供一篇能证明自己实力的文章，通过初步审核之后就能正式加入阳光成员的大家庭了！在这里有你发挥所长，锻炼自我的机会，我们还为大家准备了多个发展方向！成为阳光成员之后可以接受 UCG 编辑们的指导和培养，逐步提升自己。最终达成编辑、编委、特约撰稿人的终极目标！

发展方向

攻略写手

要求：目前主流的主机（PS3、PS4、PSV、X360、Xbox One、Wii U、3DS）拥有其中一台或以上

培养流程：每期杂志制作之前我们都会给你分配游戏任务，让你尝试撰写新作的游戏进行时、特快专递等小篇幅的文章，如果没办法第一时间买到新作也可以写老作品的成就奖杯攻略等，从实战中成长。之后再针对你的文章提出改进意见，优秀的文章可以在杂志上刊登，未来还有投稿长篇攻略的机会。

主要栏目：攻略透解、特快专递、研究中心等

NEW 游戏辅助

要求：目前主流的主机（PS3、PS4、PSV、X360、Xbox One、Wii U、3DS）拥有其中一台或以上

培养流程：每期杂志、专辑制作之前我们会公布攻略、研究等实用内容的游戏名单，你可以申请参加哪款游戏的辅助工作。每期杂志上市之后，对照杂志上制作该游戏的攻略、研究进行游戏，针对文章的质量进行反馈，包括是否有内容上的缺失或原则性错误，并提出相关改进意见。我对于有贡献的成员，可以赠与周边样书或厂商好礼作为报酬。表现特别突出的人可以升职为固定的编辑助手或 UCG 编委，享受每月津贴，并在杂志上拥有自己的专属版块！

新闻情报员

要求：有一定外语水平，经常关注国外的新闻情报站

培养流程：每当你收集到新情报的时候都可以向我们投稿，时效性强内容小的文章可以投稿到微博，情报量多的内容可以登上杂志的前线狙击等栏目，而我们也会定期给你分配任务，让你尝试写一些大作的前线狙击。对自己能力有信心的人可以综合国外网站情报撰写新闻专题和热点追踪。

主要栏目：游戏情报站、前线狙击、新闻专题、热点追踪等。

特企写手

要求：拥有流畅的文笔，对游戏以及相关领域有交广泛的认识。

培养流程：我们会先从你熟悉的领域开始，让你参与众编辑的特企制作，从中锻炼文笔，当然，灵感丰富的你如果有特企创意可以交给我们，我们会让你试写其中一部分并进行审核，一旦通过便可以进行独立写作。此外还有机会向《游戏·人》等周边杂志投稿。

主要栏目：特别企划、读游戏等

急聘!

现在 UCG 有新的工作岗位出现啦，一旦录取，即可成为正式编辑，赶紧来抢吧！
要求是熟悉掌机游戏，同时对移动游戏也有一定认识的人。有写作经验者优先！
有意者请发个人简历外加一篇证明自己能力的文章至 hr@ucg.cn！

阳光育成计划特色

1. 参与阳光育成计划不仅完全免费，而且一旦投稿作品被采用，你还可以获得相应的稿酬或奖励！
2. 不必局限于某一个方向，你可以尝试不同方面的挑战，然后慢慢挖掘自己的长处，找到自己的方向。
3. 成为 UCG 编辑的强力后备军，当然，在你前面的并不止编辑一条道路。编委、特约撰稿人、视频组等都可以通过阳光育成计划来实现！

2014年度 编辑生活变化

今年最大的感觉就是：活着真好！但这个感叹不是什么无聊的心灵鸡汤式感叹，而是因为工作需要，我在前去台湾游戏展、E3 游戏展和科隆游戏展的时候来回都得坐一趟飞机，而今年光是马航就有两架飞机失事，更别提去科隆路上还得飞过俄罗斯上空。虽说飞机失事说到底是小概率事件，但碰上了可就是 100% 了，所以每次顺利着陆我都是怀着感恩的心暗暗感谢机组人员和老天爷。除此之外，今年最大的感慨是身体素质又差劲了一点，虽然夏日努力游泳总算是维持着相对健康，但入冬后人一懒惰，就感觉颇有不适，加上今年工作内容变化很大，适应起来也要花上一番功夫，双重折腾之下实在是让人觉得有点受不了，来年既是为了自己好也是为了能够更好地完成每一项工作，合理分配和劳逸结合是必须的，就从每个月起码看一场进口大片做起吧！（好像有什么不对？）嘛，与此同时，今年在进行了一系列的采访后，深觉自己的私人硬件配套不是很充足，来年应该还会在这方面努力改善一下，总结起来就是三个字：买买买！而考虑到次世代正 GAME 也在陆续推出，看来钱包君继续躺尸已经是定局了，这注定又是令人绝望而又愁云惨淡的一年哪！（大误）

2014 年购入了 Xbox One 和 PS4 以及第 2 台 PS3，不过 PSV 和 3DS 的入手计划继续推迟。从时间上来说投入最多的还是Xbox One，直接导致X360 使用率大幅下降。2014 年玩的时间最长的游戏是《泰坦天降》，直接导致分配给其他游戏的时间大幅减少，成就分数上涨缓慢——虽然想这么说，但查了一下才发现我在 Xbox One 上已经拿了 43000 多点成就。可是我完全没什么印象，只能说拿成就已经成为了我的本能。（笑）

生活方面最难忘的两件事，一是春天去了一趟日本，这也是我这么多年来首次以旅游为目的去日本，去了大阪东京京都，观赏了各地的樱花美景，感觉超棒。再就是夏天的世界杯，作为一名德国队 20 多年的忠实粉丝，这届世界杯完全可以用完美来形容，不仅德国队夺冠，克洛泽也成为世界杯射手王。但相对的我也发现，从熬夜中恢复过来的时间也更长了，联想到表现越来越差的费德勒，这老是不得不服啊！

2014 年，比起一些勇敢地追求更好生活的小伙伴们，我算是比较稳定的，波澜不惊地就在编辑部里度过了完整的一年。不过平淡倒也并不意味着一成不变，无论是工作也好，生活也罢，这一年里我接触到了更多的人与事，包括一些游戏开发者，或是业内的同行，因而也得以在交流中收获与成长。随着接触面的拓宽，自然而然也会有更多的思考——究竟自己所追求的是什么，或者一个媒体从业者应该具备何种形态。我想这就是与 2013 年心态上最大的不同，那个时候基本上是怀揣憧憬，但现在则会有更多的规划。

以上都是一些比较空泛的变化，要说更具体点得话，那就是时间变少了。于是新番看得少了，游戏玩得少了，学习的时间也变少了 ...... 除了日常工作外，每一天总会有大量的资讯把我脑袋塞得满满当当，这也驱使我要做更多的协作与规划，虽说原本沉浸于 Windows+OS X+Android+iOS 多平台切换并乐此不疲，但不可避免的割裂感也逐渐让我无法忍受，于是一不做二不休，去繁为简直接变更为双 OS X+iOS 的组合，当然这要感谢苹果带来的 Hand-off，世界顿时变得清净，我也不用再花大量的心思去各种折腾，简单真好。至于新的一年会有什么样的变化，一切都是未知。总之少一点踟蹰和犹豫，大胆行动起来就对了。

2014 年度的最大变化莫过于脱离了宿舍生活，到外面租房去了，经济压力变大的，但生活质量却明显提高了，最明显的就是晚饭不会像过去一样怎么都吃不准时吃不饱，晚上也不用经常吃夜宵折磨自己肠胃了。而私人时间中游戏比重比过去变轻了一点，但成就奖杯变得不那么追求了，一般时间都是玩诸如 FPS 网战这种节奏快的游戏，大作只有休息天才有心思开来打打，惟一不变的就是打游戏的那股倔劲，很多时候玩游戏反而让自己变得不高兴，这一点非常本末倒置，在这里也告诫自己要多多注意。另外今年由于工作的原因，去过了不少的地方，特别是日本 TGS 之行让我难忘，这也使我开始爱上了旅行，其实也好，与其买一堆用不着的东西放在家里落灰，还不如多看看这个世界。本想再多写写，但其实生活哪有那么多大起大落，还不都是三点一线吃睡玩，对吧。

回头看了看去年写的微变化，最后提到 2014 年要寻找新的突破，但总感觉 2014 过得太快，还没反应过来就已经结束了。所以说不上有什么大的变化，硬要说的话可能是身体状况变差了，去医院的频率也多了。因为状态不好而不去运动，因为缺乏运动而状态继续不好，简直就是一个恶性循环。下半年玩了一段时间《FF14》，平时几乎不玩网游的我也算是当过一回网游废人了（其实这才是 2014 过得快的原因吧！），不过后来还是意识到自己果然不适合玩这类游戏，工作是主要原因，其次可能是我懒得处理人际关系，期间有不少公会和固定组想拉拢我加入，不过不是被我拒绝了就是加入之后继续潜水。说回工作上，参加过上海的国行 XOne 发布会，第二次远征 TGS，还在香港先后采访了三上真司、辻本良三等制作人，同时也认识了很多同行的朋友，从中学到了很多东西，也看到了很多自身的不足，这是我今年里最满意的收获。

写下这段话的时候，我来编辑部也已经有 4 个月时间了。突然换了一个环境，自己一开始还是有很多不适应的地方，比如气候、饮食等等。不过好在我并不是一个讨厌变化的人，在逐渐熟悉了新环境以后，生活也就慢慢步入正轨了。要说来了编辑部之后最大的变化，那就是有更多的时间接触游戏了吧，虽然大部分时候是因为工作需要，但是这种既可以全神贯注、不受打扰地体验游戏，又不会在生活上感到不充实的状态，恰恰是自己想要追求的。当然全身贯注玩游戏也是要付出代价的，作息时间不够规律以及身上逐渐沉淀的赘肉应该是会让我头疼很久的问题，不过这两个问题也可以通过自身努力解决就是了（说到底还是自己懒）。

变化总是有限的，生活中更多的还是一成不变的东西，如果太过习惯于固有生活状态的的话，很容易让自己变得麻木。为了防止这种情况出现，今年我还是想在工作和生活上接受一些新的挑战，接触一些自己不了解、不擅长的领域，当然也会试着去玩一些以前自己从来不会碰的游戏。总之还是那句老话，努力工作拼命玩，与读者朋友们共勉。

之前也在寄语中提到过，经过一年多的习惯，无论是客观条件还是主观意识方面，目前自己的生存状态都颇有渐渐陷入一种不太良性的循环当中。另外就是一年下来游戏越积越多，发现这样下去不是办法。所以我决定今后就要往“最喜欢的作品”和“有兴趣而且有中文版”的作品倾斜。前者是砍手都挡不住的，后者则是为官方中文化力度的加大贡献自己的一点支持。比起投资到那些因为头脑发热而想要试一试的游戏身上，我还是把时间留给更有意义的事情上吧。

虽然每年都会有为了“前年定下的去年的计划未能在今年完成”的苦恼，但这次可以说是有些面临死线的感觉了。幸好最近看到一个演讲让我有了一些信心，这里顺便分享一下。说是流传很广的“一万小时理论”实际上并不可怕，对于一种全新的技能而言，一万小时的练习已经足以让一个新手变成领域内顶尖的专家了。所以演讲里面主张的是，我们其实只需要将新的技能分解成小的目标再开始学习，然后在学习之余花费至少 20 小时专注地去练习，就能将其掌握。于是趁着寒假，我希望能够找到一些新的方向和方法，去做一些改善身心的事情，并试着在明年成功点亮一些新的技能。

小游来到编辑部的时间尚不满一年，但是却经历了很多人生中的第一次。第一次和同事组团去看电影，第一次剪辑游戏视频，第一次拥有小编形象等等。当然最重要的还是第一次在上班时间打游戏，这是之前的工作环境绝不可能允许的事情，想想还真是有些小激动呢。还记得当初怀着一颗对游戏热爱的心，身为理科生的自己毅然决然地成为了一名游戏杂志编辑。对于小游这个曾看了十几年 UCG 的油炒饭来说，绝对算是完成了不小的梦想。游戏不再是休闲时的放松，而是对于读者负责的态度。当然除了工作上的变化外，生活上的改变也是前所未有的。不远万里从东北独自一人跑到了陌生的城市，吃着不适应的事物，感受着不一样的天气，身边的

事物都是那么的新鲜。俗话说环境能够改变一个人的性格，现在总算深有体会。离开了生长二十多年的家乡，没有了父母的依靠，剩下的只有忙碌的工作以及对游戏的那份难以割舍的执着。一整年下来不敢说为读者们做了多大的贡献，只是在自己的岗位上尽最大的努力，为了最爱的杂志付出那点微薄的力量。

2014 年是我来到 UCG 的第一个年头，加入的部门也是新组织起来的网媒部。微博微信等领域在网媒部的搭建后表现出不错的趋势。不过很遗憾，电子书的计划并没有在年初当时顺利的上架，大汉我当时也是捶胸顿足了好久啊。

UCG 是个很活跃的大家庭，每天都能够听到各位小编们的吐槽和欢笑，在这欢笑间，自己作为游戏编辑也在不断的成长。而每一个小编的升级，都将与 UCG 的发展密不可分。在 2014 年，我们乘着游戏直播的风潮建立起了 UCG 直播频道，除了每天的节目轮播以外还能够组织各类游戏的直播评测，而小伙伴们一起策划节目也俨然有点小型电台的意思，这无疑是来自新媒体的恩惠。

下半年开始，我一直在研究电子书的方案，期间淘汰过无数的方案。大汉并不是 IT 出生，写代码的水平基本就是小学文化级别，但是交互设计方面又自认为有所心得，所以往往出现“有构想但做不出来”的尴尬窘境，在当时着实是一段郁闷的经历。而幸运的是在年底挖掘到了一个合适的方案并将“UCG 微周刊”呈现给各位。而作为一个 Web App，微周刊也需要经历不断的版本更迭，在 2015 年还是需要继续修正和改进。立志为读者们带来最好的掌上杂志阅读体验——这是我 2015 年的一个心愿。

新媒体为 UCG 创造了不少机会，也让我本人对信息传播有了更加切身的认识，相信这种认识在新的一年还会继续深入吧。

从工作上来说的话今年给我一种一切终于开始走上正轨的感觉，负责攻略的数量和接触的游戏增多，虽说日式游戏比 2013 年相比有所增加是一个原因。前段时间翻开 2013 年写过的游戏攻略，再看看 2014 年时为那部游戏的续作写的攻略，就感觉到了自己的一些成长。这种感觉有些让我想起大学时给一些杂志写稿时，从一开始的生涩、乱无章法到后来的条理通顺也是花了不少时间，自己亲眼看到自己的成长感觉还是有些不可思议。

简单总结 2014 年的话就是“等待”，我一直在等《热情传说》的发售，等到 2015 年才宣告这次的等待完结。人生里有时候有些东西可以等是非常幸福的，尤其是在找不到人生目标的时候……等等，怎么感觉突然变成哲学（非歧义）的话题了。

今年印象深刻的事有两个，一个是《英雄传说 闪之轨迹 II》，一个是乙女游戏。玩《闪轨 II》一周目时在办公室里哭得稀里哗啦，之后差不多一个月都恢复不了状态，和三年前通关《无尽传说 2》时一个样，不过现在在这消沉的一个月里有编辑部的工作可以让我发泄一下心中的苦闷，三年前那会因为没事做导致每天都浑浑噩噩地陷入心塞的池沼里。进入 2014 年后乙女游戏也跟着多了起来，《Code Realize》是今年最大的惊喜。过去基本只玩 Otomate 和 Koei Tecmo 的乙女游戏，不过各大乙女厂商登陆 PSV 之后就开始慢慢尝试其他家的乙女游戏，其中由于 Otomate 和 TAKUYO 的乙女游戏页面操作完全不一样，导致每个月来回玩两家的游戏时各种手忙脚乱。

现充的一年——这就是我对 2014 年的总结。如果说以前自己生活的重心只围绕着 ACG 打转的话，2014 年这个重心则明显发生了偏移。因为身体的原因，这一整年基本都成为了医院的常客，隔三差五就要请病假，手头的不少工作也不得不推给了其他同事去做，心中不免有些许愧疚。特别是在年底最繁忙的阶段我还“果断地请了长假”，在此向承担起了我的工作任务的同僚们道一声感谢。在意识到身体康健的重要性后，我曾试图靠着运动来做出一些改变，无奈惰性已沁入骨髓，锻炼也是两天打渔三天晒网，因而并未取得什么成效，对此我已深感绝望。只能寄希望于游戏厂商早日开发出一种体感装置能和游戏联动，比如每天跑 800 米就赠送高级回复药 10 瓶什么的来拯救我的懒癌晚期了。抛开上述这些略显消极的回顾，总的来说 2014 年对我而言仍是充满挑战与惊喜的一年，尤其是接手《PS4 专辑》的制作对我的编辑职业生涯更是强有力的锻炼，当然工资也得到了不小的提升哈哈哈，不过最终赚来的钱还是都被我买买买掉了 =____,=。

现在想想，总感觉自己接到纱迦总帅的“征召”电话仿佛已经是很久远的事情了，但实际上自己来到编辑部还不到 1 年，在这段时间里接触的事物对于我这个一直窝在家乡的“土豹子”来说真是处处充满了新意，就连日常的工作中也会因为之前一直很好奇“这些东西到底是怎么做出来的？”，所以不论是学习还是实际应用的过程都乐在其中，对于我来说这应该就是最理想的工作状态了吧。

由于自己也是从 100 期之前就一期不落追随 UCG 至今的老读者，久闻编辑部加班截稿地狱之恐怖，但是因为自己之前的工作性质，在来到编辑部实际经历过“地狱之旅”后才发现也没那么夸张，期间还经历了多次通宵直播，但却因为“内容太过刺激”反而使得整个过程自己都处于高度兴奋的状态中。要说最让自己不适应的还是要数这里的气候，夏天的时候还可以，但是到了冬天简直有一种“跟传说中的南方完全不一样啊魂淡！”的感觉，果然传闻中的只能听听，亲身体验才是王道！

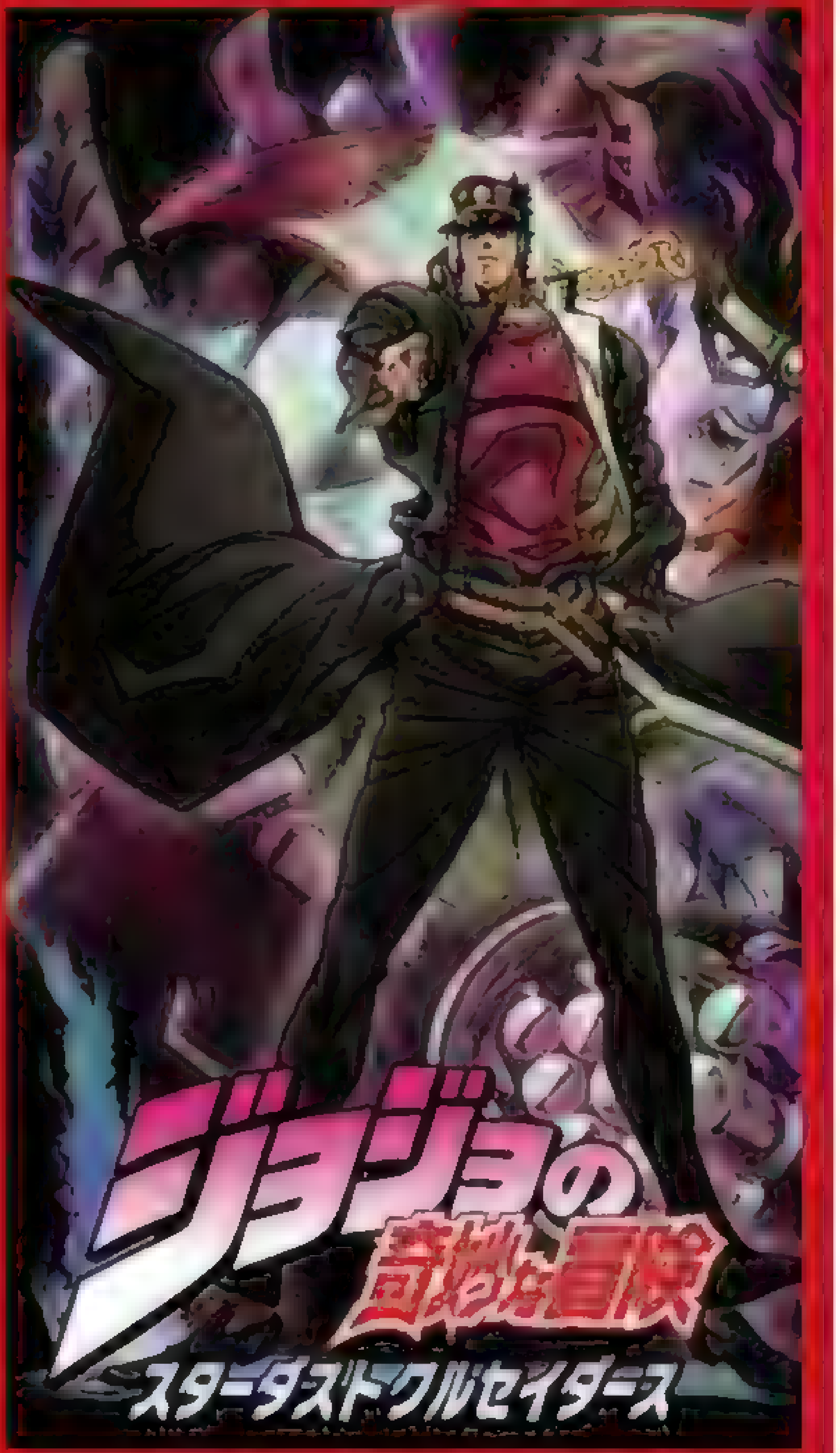
自从入了超可动手办的坑之后，个人感觉还没有到管不住手的地步，因为本来自己就以可动性高、机甲和盔甲设定符合个人审美这两点为先决条件下手，满足前者的倒是有很多，但后者由于本人欣赏水品有问题（其实应该感到庆幸才对），自己中意的宅物并没有出过几款像样的超可动手办。

说起本次“荣获”编辑部最佳风云人物，记得之前有看到过读者说曾经充满感悟和分享热情的编辑部，如今只剩下互撕和乱黑吐槽，作为 2014 年被“集火”的对象我只能说，这年头你能找到这么一帮臭味相投又能一起无下限掉节操的魂淡家伙已经实属难得了，且行且珍惜吧。

2014年度 编辑部流行动漫

●JOJO的奇妙冒险 星尘斗士

改编自荒木飞吕彦所著漫画《JOJO 奇妙冒险》中的第三部《星尘斗士》的《JOJO 的奇妙冒险 星尘斗士》于去年 4 月开播。荒木飞吕彦那天马行空的想象力毫无保留地保留到了动画当中，动画极其忠实原著，无论是漫画还是叙事风格都与原作区别不大。《JOJO 奇妙冒险》系列最大魅力之一就是其“时髦值”极高的战斗，“替身”的首次引入也使得战斗的华丽度提高了不少。虽然原作已是很久以前连载的漫画，但无论是剧情还是战斗，放在现在也丝毫不输大部分热血类战斗动画，即使没看过原作的观众也能愉快地“暂停学姿势”。制作质量极高的动画加上原作的高素质，使得这动画毫无疑问地成为了 2014 年度编辑部内最流行的动画作品。



2014年度 编委游戏感悟

苍鬼

衣山川，93年的在校大学生一枚，自小酷爱视频游戏，2005年TGS期间正式与UCG结缘成为了“圈内人士”。擅长ACT和射击大作，正朝着进军游戏业界的方向拼搏。

好像昨天我们还在讨论着全新榜单类视频节目起什么名字好（后来的最上游），转眼今日又到了辞旧迎新总结点滴的时刻。由于上一年度本世代游戏末期的大爆发，导致如今迈进次世代的脚步并没有想象中那般轰轰烈烈。过去的一年里虽没有出现划时代的绝对震撼，但仍然不影响从游戏中获取营养，即便是“年货”“快餐”“罐头”也照样吃得很香，无论是换了先进包装的《使命召唤》，进行革命的《刺客信条》还是提高海拔的《孤岛惊魂》，就是这个味！就是玩不够！

“怀旧”也是我这一年度的关键词，借着《最终幻想X》HD化和中文化的双重惊喜，也终于有机会用最好的方式补全了当年那段缺失的动人故事；尝试了当初貌不惊人的《墨西哥英雄》更是让我难以放下手柄一直战个痛！只要饭好吃，冷点又何妨！（话说新年里预定必玩的第一个游戏是《鬼泣DMC决定版》~）

生活中，我们可能没有那么好的运气碰巧成为英雄‘审判者’，更无法成为扭转乾坤的英雄或战士，更多的时候是如同恶灵附身一般大脑错乱或黑魂不散的挫折体验，无论何时，只要多多接触美好的东西（没错就是游戏！），黑暗中必将闪现出那道耀眼的霓虹！

2015，V5到底！

个人十佳（排名不分先后）：

- 战国无双4
- 最终幻想X/X-2高清重制版
- 墨西哥英雄大混战 黄金版
- 使命召唤 先进战争
- 刺客信条 大革命
- 无名英雄 再来者
- 猎天使魔女2
- 行尸走肉 第二季
- 孤岛惊魂4
- 光之子

Aeon

江浩，现任《游戏机实用技术》杂志编委，12年UCG读者。现为游离在学术圈边缘的在校僧一只，潜在索饭。

决定个人年度游戏榜单的时候我有两个选择，第一是无论是否玩过，根据视频、截图、评测等外界评价加上自己的第一感受来决定；第二则是在2014年自己认真玩过，体验也比较到位的游戏作品里进行。最终我选择了后者（感谢责编大人的支持），所以在我的年度游戏榜单里，出现了不少重制版，也出现了2012年的游戏，而年末的几个评价很高的作品却很遗憾没能上榜。每个人年度游戏的选择都是十分个人化的，但我至少可以肯定，选出的这些游戏，是自己花费了大量时间体验，并且有充足的理由推荐给别人的优秀作品。

榜单上有两项我想再说一下。第一是《最终幻想X-2高清重制版》，原作是我在PS2上玩到的第一个游戏，我相信任何人都不会忘记初入家用游戏世界时的赞叹与惊喜，而能拿在手上重温，80多个小时我觉得十分值得；第二是十佳榜单上惟一的空位，我想留给PC版《暗黑破坏神Ⅲ 夺魂之镰》，这不仅是我全年花费时间最长的游戏，同时也是我和玩游戏的朋友一直没有放弃的游戏。

2014年有幸在美帝生活了一段时间，亲身体会到自己在国内觉得无比稀罕的正品电玩店，在有正规渠道的国家是多么稀松平常的事情。年末国行PS4即将发售的消息曾令所有玩家无比振奋，但一波三折的结果也只是平添了等待中的担心。虽然自己全年玩过的游戏不算多，但游戏的平均质量却在显著上升，并且自己也更愿意在一个优秀的游戏上付出更多的时间和精力。希望这样的趋势不仅存在于2014年内，以后也能继续维持。当我们想起玩游戏的时候，随时都能发现还有一个神作等待开启，这应该是最幸福的事情吧。

个人十佳：

- 最后生还者 高清重制版
- 横行霸道V 高清重制版
- FEZ
- 无名英雄 再来者
- 潜龙谍影V 原爆点
- 杀戮地带 暗影坠落
- 伊苏 塞尔塞塔的树海
- 最终幻想X-2高清重制版
- 战国BASARA4

轩遥

冯健，80后，玩龄从FC时代算起，PS初代正式入坑，TV GAME骨灰级玩家。UCG忠实读者，不间断购入UCG十年有余，从总第165期担任编委至今。

2014年，对于中国游戏玩家来说应该算是具有里程碑意义的一年！这一年，承载了中国玩家十几年的国行主机梦终于实现了，这对于类似我这样从FC时代就一路走来的老玩家而言，心中的激动之情，已经无以言表了。在我看来，无论是先行的微软次世代主机XBOXONE，还是稍稍延迟发售的SONY神机PS4和PSV，两家厂商都能以自己最新的主机进驻大陆市场，对于我们这个时代还在坚守TV GAME阵营的玩家，无疑是一种最直接的肯定。除了欢欣鼓舞国行主机发售的喜讯，华语市场的中文化游戏也在2014年呈井喷之势。我曾经在2013年的年度感言中为XBOX系和PS系的中文化大作越来越多而兴奋、而欣慰。但是经过2014年的众多游戏“洗礼”之后，我已经深深的感觉到，中文化游戏已然成为大势所趋，我们以后的游戏语言绝不会再仅仅局限于日文和英文。想想大多数老玩家数十年前甚至是数年前还在为游戏中难懂的语言一遍一遍的翻看剧情和攻略，而如今形形色色的各类型大作几乎全部是自己熟悉的母语，作为一个老玩家，见证这种进步的同时，确实也为今天完全中文化的次世代平台喝彩。作为一个而立之年的老玩家，2014年完美通关了二十几款游戏，拿下了16个白金奖杯，让曾经一度对游戏审美疲劳的我，还能保持如此热情的原因，相信跟身边一群固定的机友不无关系，曾经的独乐乐不如众乐乐的理念，在我身上体现的淋漓尽致！最后，新的2015年，相信是更精彩的游戏之年，两大次世代主机都已经趋于成熟，已公布的游戏列表也是丰富异常，国行PS4和PSV的发售也近在咫尺，如此众多利好的消息，怎么能让人不期待呢？

个人十佳

- 古墓丽影 终极收藏版
- 勇敢的心 世界大战
- 植物大战僵尸 花园战争
- 生化危机HD重制版
- 无名英雄 再来者
- 最后生还者 重制版
- 怪物猎人4G
- 猎天使魔女2
- 零 濡鸦之巫女
- 马里奥赛车8

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：带小编签名的3DS游戏《喧哗番长6 魂与血》或PSV游戏中文版《英雄传说 闪之轨迹》（二选一）

各类主机专辑6本

376826075@qq.com Yeezn

cllili1@163.com cllili1

hchhch419@qq.com

w-s-d-w@126.com 无名

小鱼

斑竹队长

快递费仅收 2 元，满 28 元快递包邮！

官网在线购书频道 b.ucg.cn

淘宝动漫游书店 acgbook.com

UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址，联系电话务必详细，字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

电话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑，定价 18 元。《XBOX360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑，定价 32 元；第 21 辑、25 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 27 辑，定价 35 元。《PS4 专辑》第 2 辑、第 4 辑，定价 35 元。《XBOX one 专辑》第 1 辑，定价 35 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期　总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 207、267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、337、358、361、363 期，定价 14 元 / 期；总第 352 期特刊，定价 19.8 元；总第 364/365 合刊，定价 28 元

掌机王SP

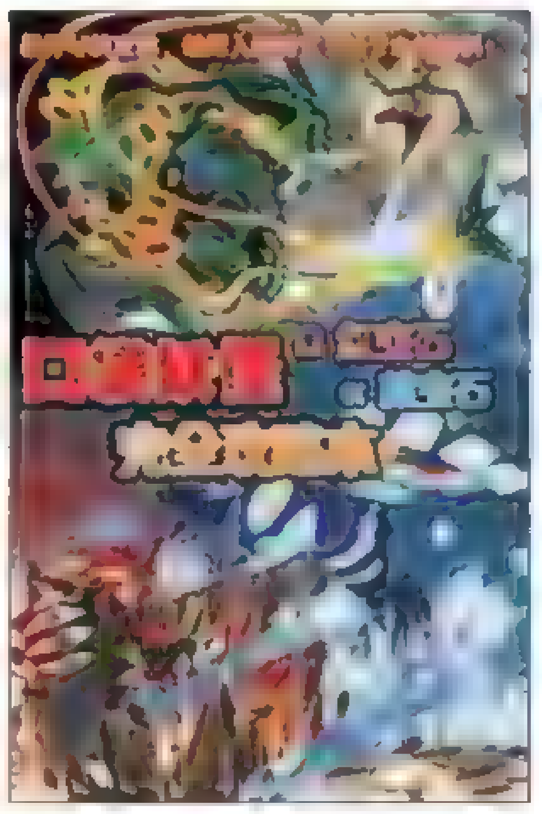
《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

电话：0931-4867606

Email：pgking@263.net



96、104 ～ 107、109 ～ 111、113 ～ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元；203 ～ 206，定价 18 元；216 辑，定价 14 元；217、218、228 ～ 230 辑，定价 19.8 元

《口袋玩家》：28、38、42 ～ 46、54、55 辑，定价 16 元。62 ～ 64、75、77、83、85、86 辑，定价 18 元

《3DS 专辑》：VOL.8、VOL.9，定价 35.00 元。《PSV 专辑》《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价 25 元；VOL.6：定价 28 元；VOL.14，定价 32 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元

《口袋玩家 Ω 红宝石・α 蓝宝石 完全攻略本》，定价 48.00 元；

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11，定价 18.00 元

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）

邮政编码：730010

电话：0931-8663118

Email：acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；

《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；

《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；

《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；

《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；

《模魂志》第 77、79、84 ～ 87、98、99 期，定价 22 元 / 期。

小编寄语

努力工作，拼命玩！

秋沙雨

本期个人签名
端正游戏态度

☆这次《热情传说》算是差不多一周目全支线圆满了，这次的支线语音量之多让我感到挺惊讶的。支线的作用不仅仅是为了扩展世界观，也是为了深入挖掘角色本身，艾莉夏的苦恼、罗泽的觉悟、扎比达的过往、莱拉的懊悔和艾多娜的决心都放在了支线里，如果只玩主线的话是无法深刻体会到各角色背后的故事。整体来说《热情传说》的剧情还是很合理的，山本的剧本哪怕是在写王道故事也很少会掺杂"都合主义"在其中，最后的结果哪怕是皆大欢喜也会留下遗憾，《心灵传说》是如此，《无尽传说2》是如此，《热情传说》亦是如此。他的剧本另一个特点就是一定会触及"人心"这个题材，这是《心灵传说》的主旨，也是《无尽传说2》的审判，同时是《热情传说》的主基调，他肯定了人心的"正"，也不否定人心的"负"，主角们从这正负之间找出自己的答案和通往希望的道路，这也是他所书写的剧本最大的魅力所在。

★依然是《热情传说》剧本相关的事，当时没通关前看了基友的通关感想之后对结局有了些先入为主的想法，一周目通关时我也是坚定着这个想法。直到我在截稿日前两天打开了あらすじ页面重头开始回顾剧情时才发现了不对劲，如果按照里面的说明，那么从ローグリン之后的剧情开始，我对于包括后面支线在内的所有剧情看法都将发生一百八十度的逆转，真是藏得太深

Ebten的限定版还未送到。

初心者

本期个人签名
来信的女读者比例大大超乎了我的想象，写字看内容又有意思，所以一不小心就摘录了很多

写下这段寄语的时候，我正在整理来自全国各地的大赏选票和附在选票上的来信。当编辑时间还很短，但是直到现在，我才真正感觉自己在做杂志编辑。（笑）

看到被选票和来信塞得满满的纸皮箱，看到三张选票钉着八页写满字的信纸，看到用答题卡写的信，看到大大的信封里面夹了各种明信片、《LoveLive！》海报、奇怪的自画像和精美的涂鸦、自制的小礼物甚至是两粒糖果……我终于忍不住要用文字把你们的热情记录下来。

许多读者来信都提到自己其实没有主机，是杂志让自己了解了游戏。我想这样的读者或许会越来越少，但游戏和杂志把我们的记忆连接起来了，我觉得这真是一种很奇妙的媒介。它不同于网站论坛，不能随时评论（更多时候是争吵），隔了好长一段时间，那些意见和建议才被我们看到。它们也许花费了作者几个小时的时间，从十几岁的稚嫩字迹到四十几岁的人生感悟应有尽有。这简直让我不敢相信，也让许多路过的新同事啧啧称奇。如果没有杂志，它们甚至都不会有可以尽情倾诉的对象。虽然不太可能逐一答复，但是我们都看到这些来信了，尤其是当那些比自己还着急杂志质量的建议，那些"谢谢"映入眼帘时，我们更有动力了。最后我想私心一下，谢谢你们，让我自己对游戏和杂志有了更多的体悟。不过在最后，这次活动给我最大的冲击其实是——（请看签名）

胜负师

本期个人签名
天底下最贵的东西是"免费"

［铂］物流和快递一到过年前就会提前停下，而且趋势是一年比一年早，让发行部的同事挠破了头。这其中惟一的好处就是编辑们又多了两天春节假期，但不少城市的读者会晚一个星期甚至更久才能拿到春节合刊，实在是人力不可控的状况。实在等不及的朋友就先买个电子版吧！（不对呵，我这段话只有买到杂志的同学能看到）

［金］和同事们讨论编辑部盘点时，我提意要不要加个"年度综艺节目"，结果我举的例子都是什么"最强大脑"、"中国好歌曲"、"我是歌手"什么的，结果有人说没成家的人应该不会看这些吧　这……难道我的品位真的已经是阿伯级的了吗？

［银］如果一款"基本免费"游戏能让你玩下去，那么在过程中想课金的冲动一般不会少于10次。如果你抵御不住这种冲动，开了课金的头，那么最终成为RMB战士的可能性也就增加了10倍。一点小小的体会，与免费党或微充党共勉。

［铜］儿子和我讨论关于什么是最强拳法的问题，我以为他又看什么动画片中毒了，结果他说世界上最强的拳法是"注意安拳（全）"……说得这么有道理，我尽无言以对！

伽蓝

本期个人签名
又一年！

写下小编寄语的今天正是小编们结束全年工作的一天，想想接下来的小长假，心里都有点小激动呢，在这里提前预祝各位读者新春快乐，心想事成，红包多多！

看到台北游戏展的各种游戏中文化的力度，让人切实感觉到中文游戏市场真正进入了一个新的阶段，《潜龙谍影V　幻痛》的中文是让我最出乎意料的，但果不其然这又没微软的什么事，不想再说，哪个有中文玩哪个。

人生中第一次丢身份证，感觉这真是麻烦透了，这直接导致我短时间内坐高铁回家无法刷身份证直接进站，必须和买票大军一同排队取票，简直心塞。加上最近各种朋友结婚、出差、聚会都坐到高铁，这个月我站着排队的时间都够我打通一款游戏了，加上早前丢的工资卡，感觉称号"丢证狂魔"的进度条又涨了。

稀饭

本期个人签名
该查查有什么可以半个月掌握的新技能了

［新年快乐］又一年到头，又一本合刊，不知不觉算是四年级的UCG编辑了，虽然资深人士是算不上，但厚着脸皮也能自称是个游戏圈中人，但从这一年的工作经历来讲，感觉只是要学和要接触的东西越来越多，有点像少年漫画里剧情进入一个新章，突然又多了一个宽广的世界和无数的挑战。不过现实生活毕竟不是漫画，没有什么努力就能变强的定律，也没有需要一拳揍翻的反派，有的只是反反复复并且无法定义对错的选择，而作出判断，是需要经验的，而经验，是从错误当中累积的。所以这一年也是感觉自己在不停"付学费"的一年，至于自己有没有真的学到宝贵的经验，就要看来年表现如何了。最后，还是不免俗地给大家拜个早年，大家看到这期UCG的时候，我们应该已经准备快乐地放大假了，不要太羡慕哦。

► Level goes up, Life goes on.

以太

由于之前一直没有尝试，所以最近在加班的时候心血来潮试了一下用PSV串流遥控游玩PS4，结果发现效果要比遥控玩PS3好很多，不过在网络条件不稳定的情况下，串流的画质和帧数还是会有些不稳定，用来玩一些RPG还是没问题的。总之，以后又多了一个赖床的新理由。截稿前几天《英雄无敌3 HD》发售了，便用iPad版尝鲜，玩了几个小时后最大的感受就是自己已经不太适应这种慢节奏的游戏了，不过还是找回了一点当年的感觉。不过不得不说育碧这次的重制真的很良心，场景与怪物贴图都进行了高清化，3代的粉丝绝对会一本满足，不过资料片重制应该是没希望了，因为听说育碧在与原制作组交接的时候把资料片的源代码弄丢了……

宇宙人

★每逢新年长假开始之后就会惯例地会大病一场，今年也不例外，不过不知道是因为过年晚还是别的原因，今年还没截稿就中招了。不过还好只是单纯的消化不良，没有发烧或者严重症状，所以还能活着熬到截稿日。只不过写下这段文字的时候，我已经连续吃了三四天的白粥了，有点使不上力……今晚截稿之前决定吃顿狠的，反正之后就算再严重也没关系了！

☆在开始杂志制作前的空闲时间里面断断续续地玩了一遍PS3版的《海猫鸣泣之时》出题篇，这是累计第三周目玩这个游戏。头两次玩的都是PC版，第一遍是追连载，第二遍则抱着寻找线索的心态去读，而这次则是带着“答案”回头读“题目”的，每次读都有很多感触和发现，跳了这个坑真的一点都不后悔。回想起当年跟一群“魔女猎人”们讨论六轩岛之谜的时候也非常有趣（可惜龙骑士07到最后都没有给我们满意的交代），这种乐趣也只有追连载时期的才能体会到，一旦过了，就再也体会不到了。另外还得给这游戏的CV点100个赞，不仅阵容豪华演出也超卖力，丝毫不失礼粉丝们。以后有时间要连《散》篇也得补了。

☆惯例地，祝各位读者过个愉快的春节假期。我们羊年再见啦！

乐小游

【游戏】每年一作的“《刺客信条》系列”已经很难让我找到新鲜的感觉了，这次的“大革命”本来可以稍微改变下固有的印象，但却因为频繁的BUG问题丧失了很多乐趣。因为要写DLC所以再次玩了起来，比较出乎意料的是经过几次大的更新后游戏的问题改善了不少，免费的DLC素质和内容都还不错，育碧这“亡羊补牢”的计划还真是奏效。

【过年】很早就得知南北两地在过春节的风俗习惯上差异很大，来到编辑部后果然和当初听说的一样。先不说好多人几乎不会看春晚，就连大年三十的饺子大多数人也是不吃的，对于生长在传统家庭的小游来说，很难理解这样的年要怎么过。不过转念一想，现在的春晚除了歌舞表演外基本都是北方类的搞笑节目，没有共鸣何来的乐趣呢。越想到这里回家的心情就越急切，现在就祈祷着飞机不要延误啦。

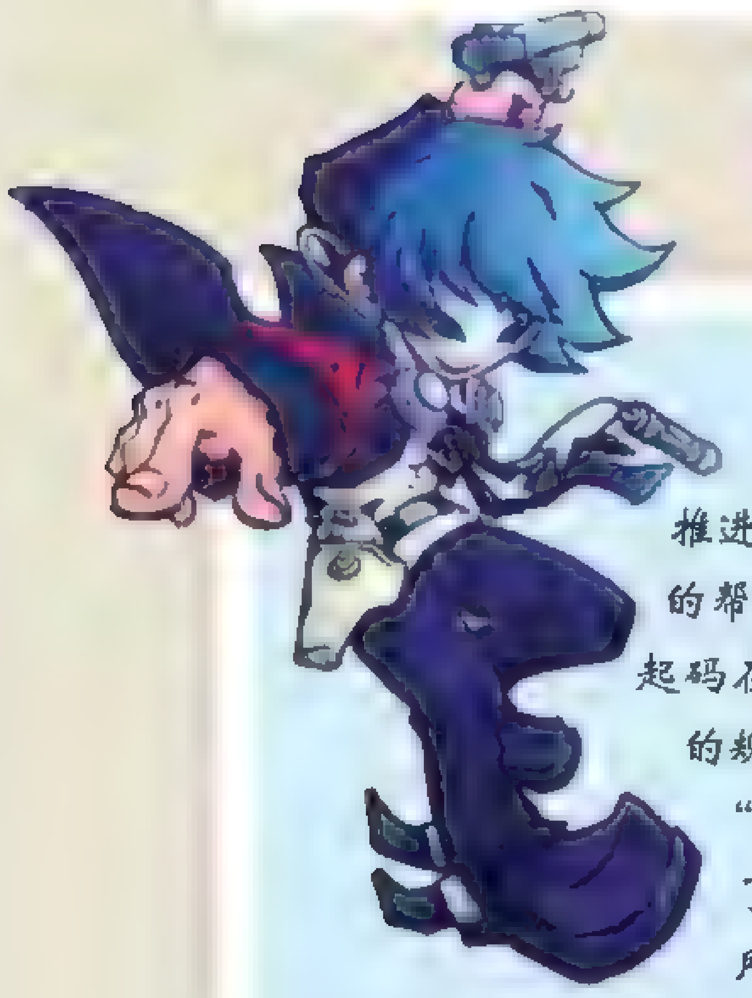
■艾斯总算等来了，晒一下刚布置好的桌面吧。（PS：一个人拼桌子真心累）

纱迦

★拜两大国行主机所赐，2014年一年出差的次数比过去3年还要多，尽管两台国行主机一个出师不利，一个尚未上市，但带来的影响是显而易见的。而逛街和浏览网页时，映入眼帘的国行主机广告，也每每让我这个骨灰级玩家唏嘘不已。

★查“也是醉了”一词的来历时，意外发现居然最早出自武汉话，在本世纪初便在武汉地区广泛流行。作为一名正好本世纪初就背井离乡来到外地的武汉人，看到这里也是醉了。

★感觉今年1月是有史以来最热闹的1月，往年这个时候，只有老卡的游戏可以玩，如今则是大作接踵而来，还有海量的下载游戏，根本玩不过来。由于春节要外出旅游，所以这欠下的游戏债算是不可能还清了，只能慢慢来喽！



哪尼

本期个人签名

2月份先打哪个游戏好呢？

◆今年的台北游戏展真是猛料不断，各种中文化的消息实在令人兴奋不已，台湾SCE对于中文化的大力推进对于PS主机在整个亚洲地区的发展无疑会是非常大的帮助，虽然PS4国行主机的上市计划目前仍未确定，不过起码在软件阵容上拥有良好的基础，相信也有助于整个市场的规范化和良心发展。也终于不用看到国内某些玩家为了“玩汉化版”还是“努力学外语玩游戏”而互相嘲讽争吵了。不过于我而言，最尴尬的莫过于DQ限定版主机中所附带的日文版游戏下载码了，到底是应该提前玩日文版，还是坚定地等待中文版发售呢？

◆《初音未来 歌姬计划F2》在日服上已经更新了第11弹DLC，港服才配信了区区6首歌，动作实在太慢。目前买了《爱言叶》《Rolling Girl》和《こっち向いて Baby》，不知道是不是错觉，发现谱面都有些许弱化。之后应该还会买《Magnet》《Just be friend》和《孤独の果て》，算了一算6首歌几乎就是本体的一半价格，SEGA这种复刻经典曲目的招式实在是太阴险了呀！

梦叶

签名

年的年初就接连听到各界名

也只能证明我们

写这期小编寄语的时候是在年刊截稿的最后一天，也意味着自己的编辑部一周目通关达成，至于完成度和相关的细节挑战只能等来年的工作中补完啦，同时还希望自己的二周目能将编辑部所在城市的地图完成度也拓展一下，最好能再探索出几个隐藏地点以供后期刷信仰值用。还要增加对“外域”香港的探索力度，虽然已经让哪尼大大带过去溜了两次，而且还去了很多不同的地方，但总感觉香港哪里都是一样的，傻傻分不清楚（摇头）。

年初的时候还发生了一起“惨剧”，那就是不小心参与进了两个机战真饭关于机体美型度的争论中，结果因为我个人对机体设定的审美过于奇葩遭到了两名萝卜饭的合体攻击，他们在充分研究过我的审美后，就使出了传说中究极之恶意的对人用兵器“给你推荐个模型啊！”，一个千值练的奥刚、一个ALTER的莱茵巴雷尔当场就将我的HP轰杀见底，怀着“本命机设不入不是人”的理念找到《模魂志》的大大想咨询一下攻略难点，结果被告知这两个BOSS都是极品，而得知了后者的价格更加感觉到这个世界满满的恶意，脑海中只不断回响着：什么仇什么冤～什么仇……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.02.05-2015.06.02

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

[illegible]最关注的莫过于台北游戏展 2014，这个地方展会这一[illegible]作品的中文化，可以看出游戏厂商对中文游戏市场的愈发注重[illegible]要权衡入手哪一个版本。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
11 日	战国无双 4－Ⅱ	战国无双 4－Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	中文版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 英雄集结 暗龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城	Square Enix	动作角色扮演	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	中文版
2015 年 3 月					
10 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
24 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	中文版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	魔界战记 5	魔界战记ディスガイア 5	日本一	策略角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
31 日	讨鬼传 极	Toukiden:Kiwami	Koei Tecmo	动作	美版
2015 年 4 月					
2 日	地球防卫军 4.1 新绝望之影	地球防卫军 4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	日版
14 日	真人快打 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
23 日	新次元游戏 海王星 V Ⅱ	新次元ゲイム ネプテューヌ VII	Compile Heart	角色扮演	日版
24 日	死亡岛 2	Dead Island 2	Deep Silver	动作冒险	美版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约之地的场所	SEGA	动作冒险	中文版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
11 日	热血进行曲 大运动会 全明星特别篇	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会－オールスタースペシャル－	Arc System Works	动作	日版
11 日	战国无双 4－Ⅱ	战国无双 4－Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 英雄集结 暗龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城	Square Enix	动作角色扮演	日版
2015 年 3 月					
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピ－ス海贼无双 3	BNGI	动作	日版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
14 日	真人快打 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约之地的场所	SEGA	动作冒险	中文版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 2 月					
11 日	忧世浪士	忧世ノ浪士	Spike Chunsoft	动作	日版
11 日	战国无双 4－Ⅱ	战国无双 4－Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	风雨来记 3	风雨来记 3	日本一	文字冒险	日版
26 日	地球队长 心灵迷宫	キャプテン・アースマインドラビリンス	BNGI	文字冒险	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	中文版
2015 年 3 月					
12 日	在遥远的时空中 6	遥かなる时空の中で 6	Koei Tecmo	文字冒险	日版
12 日	数码宝贝物语 网络侦探	デジモンストーリー サイバースルゥース	BNGI	角色扮演	日版
26 日	梦幻之星 新星	梦幻之星 NOVA	SEGA	动作	中文版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピ－ス海贼无双 3	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015年2月					
5日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
2015年3月					
3日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
10日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
11日	奥尼与魔法森林	Ori and the Blind Forest	Microsoft	动作	美版
17日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
19日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
2015年4月					
14日	真人快打 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
24日	死亡岛 2	Dead Island 2	Deep Silver	动作冒险	美版
2015年5月					
19日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015年6月					
2日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015年2月					
5日	失落的英雄 2	ロストヒーローズ 2	BNGI	角色扮演	日版
11日	七宗大罪 真实的冤罪	七つの大罪 真实の冤罪	BNGI	动作冒险	日版
14日	塞尔达传说 梅祖拉的面具	ゼルダの传说 ムジュラの仮面 3D	Nintendo	角色扮演	日版
2015年3月					
5日	世界树与不可思议的迷宫	世界树と不思议のダンジョン	Atlus	角色扮演	日版
5日	多啦 A 梦 大雄的宇宙英雄记	ドラえもん のび太の宇宙英雄记	FuRyu	动作	日版
5日	新网球王子 ~go to the top~	新テニスの王子様 ~ Go to the top ~	FuRyu	文字冒险	日版
13日	代号 蒸汽	Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	动作射击	美版
19日	马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园	マリオ vs. ドンキーコング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
25日	勇者斗恶龙 剧场韵律	THEATRHYTHM DRAGON QUEST	Square Enix	音乐	日版
26日	新·萝萝娜的工作室 初始故事 艾兰德的炼金术士	新·ロロナのアトリエ はじまりの物语 -アーランドの炼金术士-	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26日	黑子的篮球 通往未来的羁绊	黒子のバスケ未来へのキズナ	BNGI	体育	日版
2015年4月					
2日	异度之刃	Xenoblade	Nintendo	角色扮演	日版
2日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
23日	二度勇气	Bravely Second	Square Enix	角色扮演	日版
29日	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズエディション	Nintendo	益智	日版
2015年5月					
28日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015年2月					
5日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
2015年3月					
3日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
19日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
2015年4月					
14日	真人快打 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015年3月					
19日	马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园	マリオ vs. ドンキーコング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
20日	马里奥派对 10	Mario Party 10	Nintendo	益智	日版
2015年4月					
2日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
29日	异度之刃 X	Xenoblade X	Nintendo	角色扮演	日版

02.10 进化

多机种 主视角射击 ■ 2K Games ■ 对应机种为 PS4/XOne 推荐度 A

由创造了《求生之路》的开发组 Turtle Rock Studios 精心制作的 4V1 新型对抗类游戏《进化》融合了合作与对抗两种游戏类型，创造了游戏界的新风潮。在这款作品当中，四位玩家将会扮演一个猎人团队，前去狩猎一只同样由玩家操纵并且能够通过进食野兽而进化的可怕怪物。在巨大的场景当中，猎人与猎物之间的定位随时可能发生变化，双方斗智斗勇的同时还可以从环境当中获得额外的优势。本作除了网战外还有战役内容，而且在单机模式下也可以与 AI 对手练习战术。

02.11 战国无双 4- Ⅱ

多机种 动作 ■ Koei Tecmo ■ 对应机种为 PS3/PS4/PSV 推荐度 A

《战国无双 4》的新作并非《猛将传》，而是冠以Ⅱ之名的本作。原作的剧情是以势力或地域为单位进行展开的，而《战国无双 4- Ⅱ》则着重于角色之间的羁绊描写。除此之外，系列前几作里登场的“无限城”也在本作里得以回归，成长系统也有了进一步的进化，能够进行技能、军马的强化。全新的武器系统允许玩家通过武器的合成来让武器的等级和能力得以成长。而合成相同的武器时，就会出现“限界突破”，能够让武器的等级上限提升，并给予武器新的能力。

02.14 塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

3DS 角色扮演 ■ Nintendo ■ 无对应周边 推荐度 A

本作是 2000 年 N64 版《塞尔达传说 梅祖拉的面具》的移植版，除了建模和贴图有所改良之外，游戏在原作“三天循环拯救世界”的故事框架以及依靠面具来切换能力的玩法基础上进行了多方面的改良，比如对 BOSS 战增加了弱点和打法提示，针对时间轮回的过程中容易产生混乱的情况，新增了记录任务的系统，而且本作还拥有全新的要素，比如钓鱼小游戏。此外，本作沿袭了《时之笛 3D》利用陀螺仪瞄准射击的操作，对于使用新机型的玩家，还可以直接用 C 摇杆调整视角。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

UCG2014 年度游戏索引

338·339期～363期

文 秋沙雨　美编 NINA

[illegible]

3DS

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
TORE全力大挑战	—	总第344期（2014年4B）	进击最前线	11
苍蓝雷霆 神枪伏特	动作	总第342期（2014年3B）	进击最前线	12
苍蓝雷霆 神枪伏特	动作	总第353期（2014年9A）	黄金眼	17
苍蓝雷霆 神枪伏特	动作	总第353期（2014年9A）	特快专递	72
触摸侦探 小泽里奈梦见了蘑菇香蕉3	文字冒险	总第346期（2014年5B）	黄金眼	20
触摸侦探 小泽里奈梦见了蘑菇香蕉3	文字冒险	总第346期（2014年5B）	攻略透解	50
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	文字冒险	总第345期（2014年5A）	进击最前线	17
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	文字冒险	总第354·5期（2014年9B·10A）	前线狙击	24
斗神都市	角色扮演	总第341期（2014年3A）	游戏进行时	100
二度勇气	角色扮演	总第351期（2014年8A）	前线狙击	32
二度勇气	角色扮演	总第354·5期（2014年9B·10A）	前线狙击	36
二度勇气	角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	32
怪物猎人4G	动作	总第345期（2014年5A）	前线狙击	26
怪物猎人4G	动作	总第352期（2014年8B）	新闻情报站	80
怪物猎人4G	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	104
怪物猎人4G	动作	总第354·5期（2014年9B·10A）	前线狙击	20
怪物猎人4G	动作	总第357期（2014年11A）	黄金眼	14
怪物猎人4G	动作	总第357期（2014年11A）	攻略透解	32
怪物猎人4G	动作	总第358期（2014年11B）	研究中心	76
微章战士8 甲虫版·锹形虫版	角色扮演	总第347期（2014年6A）	进击最前线	38
火焰之纹章 if	策略角色扮演	总第363期（2015年2A）	进击最前线	20

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
机动战士高达Try Age SP	桌面棋牌	总第343期（2014年4A）	进击最前线	17
节奏天国 新作（暂名）	音乐	总第363期（2015年2A）	进击最前线	20
禁忌的马格纳	策略角色扮演	总第340期（2014年2B）	进击最前线	13
禁忌的马格纳	策略角色扮演	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	49
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	角色扮演	总第357期（2014年11A）	前线狙击	22
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	角色扮演	总第359期（2014年12A）	黄金眼	12
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	角色扮演	总第360期（2014年12B）	攻略透解	38
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	角色扮演	总第361期（2015年1A）	研究中心	40
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	攻略透解	58
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	54
马里奥高尔夫 世界旅行	体育	总第346期（2014年5B）	特快专递	38
魔笛 新世界	角色扮演	总第343期（2014年4A）	3DS应援团	157
魔神之骨 时间和空间的魔神	动作角色扮演	总第350期（2014年7B）	进击最前线	41
逆转裁判123 成步堂精选集	文字冒险	总第345期（2014年5A）	CAPCOM@UCG	67
女神异闻录Q 暗影迷宫	角色扮演	总第346期（2014年5B）	前线狙击	35
女神异闻录Q 暗影迷宫	角色扮演	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
女神异闻录Q 暗影迷宫	角色扮演	总第348期（2014年6B）	攻略透解	144
排球少年 连续顶点的景色	体育	总第347期（2014年6A）	进击最前线	38
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	黄金眼	17
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	特快专递	66
任天堂全明星大乱斗 for 3DS	动作	总第344期（2014年4B）	3DS应援团	81

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
任天堂全明星大乱斗 for 3DS	动作	总第354·5期（2014年9B·10A）	黄金眼	139
任天堂全明星大乱斗 for 3DS	动作	总第354·5期（2014年9B·10A）	攻略透解	150
塞尔达传说 众神的三角力量2	动作角色扮演	总第338·339期（2014年1B2A）	黄金眼	128
塞尔达传说 众神的三角力量2	动作角色扮演	总第338·339期（2014年1B2A）	攻略透解	129
闪乱神乐2 真红	动作	总第338·339期（2014年1B2A）	进击最前线	90
闪乱神乐2 真红	动作	总第352期（2014年8B）	黄金眼	114
闪乱神乐2 真红	动作	总第352期（2014年8B）	攻略透解	132
失落的英雄2	角色扮演	总第358期（2014年11B）	进击最前线	4
世界传说 梦幻同盟	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	传说频道	16
世界传说 梦幻同盟	策略角色扮演	总第347期（2014年6A）	前线狙击	19
世界传说 梦幻同盟	策略角色扮演	总第349期（2014年7A）	前线狙击	23
世界传说 梦幻同盟	策略角色扮演	总第353期（2014年9A）	传说频道	30
世界传说 梦幻同盟	策略角色扮演	总第357期（2014年11A）	黄金眼	15
世界传说 梦幻同盟	策略角色扮演	总第358期（2014年11B）	特快专递	96
世界传说 梦幻同盟	策略角色扮演	总第359期（2014年12A）	传说频道	36
世界树与不可思议的迷宫	角色扮演	总第363期（2015年2A）	前线狙击	27
太鼓之达人 咚和咔的时空大冒险	音乐	总第349期（2014年7A）	黄金眼	43
太鼓之达人 咚和咔的时空大冒险	音乐	总第344期（2014年4B）	进击最前线	11
藤子·F·不二雄角色大集合！ SF喧哗派对	益智	总第353期（2014年9A）	进击最前线	4
我是航空管制官 机场英雄3D 关空 SKY STORY	模拟经营	总第349期（2014年7A）	进击最前线	37
新·世界树迷宫 巨龙骑士	角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	100
新·世界树迷宫 巨龙骑士	角色扮演	总第360期（2014年12B）	黄金眼	12
新Loveplus+	模拟育成	总第344期（2014年4B）	黄金眼	14
新Loveplus+	模拟育成	总第344期（2014年4B）	特快专递	42
新网球王子～go to the top～	文字冒险	总第359期（2014年12A）	进击最前线	3
新耀西岛	平台动作	总第343期（2014年4A）	黄金眼	24
星之卡比 华丽三重奏	平台动作	总第340期（2014年2B）	黄金眼	16
星之卡比 华丽三重奏	平台动作	总第340期（2014年2B）	特快专递	92
幸福充电 光之美少女换装集合	益智解谜	总第343期（2014年4A）	进击最前线	17
喧哗番长6 魂与血	动作	总第354·5期（2014年9B·10A）	前线狙击	135
喧哗番长6 魂与血	动作	总第363期（2015年2A）	黄金眼	26
妖怪手表2 元祖·本家	角色扮演	总第347期（2014年6A）	进击最前线	37
妖怪手表2 元祖·本家	角色扮演	总第350期（2014年7B）	黄金眼	45
妖怪手表2 元祖·本家	角色扮演	总第350期（2014年7B）	攻略透解	52
遗产传奇	角色扮演	总第357期（2014年11A）	进击最前线	8
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	角色扮演	总第340期（2014年2B）	黄金眼	17
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	角色扮演	总第340期（2014年2B）	攻略透解	75
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	角色扮演	总第341期（2014年3A）	研究中心	77
展开骑士 勇气之战	动作	总第349期（2014年7A）	进击最前线	37
战国无双 编年史3	动作	总第354·5期（2014年9B·10A）	前线狙击	46
战国无双 编年史3	动作	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
智龙迷城 超级马里奥兄弟版	益智解谜	总第363期（2015年2A）	进击最前线	21
最终幻想 剧场旋律 谢幕	音乐	总第343期（2014年4A）	前线狙击	22
最终幻想 剧场旋律 谢幕	音乐	总第345期（2014年5A）	黄金眼	15
最终幻想 冒险者	动作角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	96
最终幻想 冒险者	动作角色扮演	总第354·5期（2014年9B·10A）	前线狙击	40
最终幻想 冒险者	动作角色扮演	总第359期（2014年12A）	前线狙击	13
最终幻想 冒险者	动作角色扮演	总第361期（2015年1A）	黄金眼	15
最终幻想 冒险者	动作角色扮演	总第361期（2015年1A）	特快专递	72

Wii U

Wii U游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
变形金刚 暗火燎原	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
超凡蜘蛛侠2	动作冒险	总第346期（2014年5B）	黄金眼	20
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	50
光之子	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	34
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	攻略透解	43
海贼王 无尽世界 红	动作	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
假面骑士 穿越战争Ⅱ	动作	总第341期（2014年3A）	进击最前线	13
假面骑士 穿越战争Ⅱ	动作	总第349期（2014年7A）	黄金眼	43
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	攻略透解	58
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	攻略透解	58
乐高 霍比特人	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	83
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	54
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	特快专递	133
乐高大电影 游戏版	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
猎天使魔女2	动作	总第348期（2014年6B）	前线狙击	47
猎天使魔女2	动作	总第354·5期（2014年9B·10A）	黄金眼	139
猎天使魔女2	动作	总第356期（2014年10B）	攻略透解	27
零 濡鸦之巫女	动作冒险	总第350期（2014年7B）	进击最前线	40
零 濡鸦之巫女	动作冒险	总第351期（2014年8A）	前线狙击	42
零 濡鸦之巫女	动作冒险	总第353期（2014年9A）	前线狙击	28
零 濡鸦之巫女	动作冒险	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
零 濡鸦之巫女	动作冒险	总第356期（2014年10B）	攻略透解	38
马里奥赛车8	竞速	总第347期（2014年6A）	黄金眼	43
马里奥赛车8	竞速	总第348期（2014年6B）	特快专递	130
毛线耀西	平台动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	44
墨西哥英雄大冒险 加强版	动作	总第350期（2014年7B）	免费游戏天国	110
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	黄金眼	17
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	特快专递	66
前进吧！蘑菇队长	动作解谜	总第357期（2014年11A）	进击最前线	8
任天堂全明星大乱斗 for Wii U	动作	总第344期（2014年4B）	3DS应援团	81
任天堂全明星大乱斗 for Wii U	动作	总第348期（2014年6B）	前线狙击	52
任天堂全明星大乱斗 for Wii U	动作	总第358期（2014年11B）	前线狙击	16
任天堂全明星大乱斗 for Wii U	动作	总第359期（2014年12A）	黄金眼	12
任天堂全明星大乱斗 for Wii U	动作	总第360期（2014年12B）	研究中心	36
塞尔达无双	动作	总第348期（2014年6B）	前线狙击	54
塞尔达无双	动作	总第352期（2014年8B）	黄金眼	114
塞尔达无双	动作	总第352期（2014年8B）	强作袭来	115
塞尔达无双	动作	总第353期（2014年9A）	研究中心	52
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第348期（2014年6B）	DLC补完计划	160
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第353期（2014年9A）	DLC补完计划	88
太鼓之达人 大满载！	音乐	总第359期（2014年12A）	进击最前线	3
唐老鸭历险记 重制版	平台动作	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	64
藤子·F·不二雄角色大集合！ SF喧哗派对	益智	总第353期（2014年9A）	进击最前线	4
油彩军团	动作射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	58

PS3

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
FIFA 15	体育	总第352期（2014年8B）	前线狙击	46
FIFA 15	体育	总第354·5期（2014年9B·10A）	黄金眼	139
FIFA 15	体育	总第356期（2014年10B）	攻略透解	62
FIFA 15	体育	总第358期（2014年11B）	乐游体育	107
FIFA 15	体育	总第360期（2014年12B）	乐游体育	102
NBA 2K15	体育	总第356期（2014年10B）	黄金眼	11
NBA 2K15	体育	总第357期（2014年11A）	攻略透解	57
NBA 2K15	体育	总第362期（2015年1B）	乐游体育	104
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第351期（2014年8A）	前线狙击	34
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第352期（2014年8B）	黄金眼	114
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第353期（2014年9A）	攻略透解	45
边境之地 前续	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	98
边境之地 前续	角色扮演	总第357期（2014年11A）	黄金眼	14
边境之地 前续	角色扮演	总第358期（2014年11B）	攻略透解	44
边境之地传说	文字冒险	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
变形金刚 暗火燎原	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	格斗	总第361期（2015年1A）	进击最前线	3
超凡蜘蛛侠2	动作冒险	总第346期（2014年5B）	黄金眼	20
超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木	策略角色扮演	总第347期（2014年6A）	进击最前线	39
超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木	策略角色扮演	总第353期（2014年9A）	黄金眼	17
超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木	策略角色扮演	总第354·5期（2014年9B·10A）	攻略透解	172
超级女主角战记	策略角色扮演	总第341期（2014年3A）	黄金眼	17
超级女主角战记	策略角色扮演	总第341期（2014年3A）	特快专递	74

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
超级英雄世纪	策略角色扮演	总第350期（2014年7B）	进击最前线	41
超级英雄世纪	策略角色扮演	总第357期（2014年11A）	黄金眼	15
尘埃克星	平台动作	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
成人童话 凡尘之狼	文字冒险	总第357期（2014年11A）	成就奖杯堂	90
出击飞龙	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	114
出击飞龙	动作	总第341期（2014年3A）	攻略透解	56
初音未来 歌姬计划F2	音乐	总第340期（2014年2B）	新闻专题	40
初音未来 歌姬计划F2	音乐	总第344期（2014年4B）	黄金眼	14
初音未来 歌姬计划F2	音乐	总第344期（2014年4B）	攻略透解	46
刺客信条 叛变	动作冒险	总第351期（2014年8A）	进击最前线	18
刺客信条 叛变	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	20
刺客信条 叛变	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
刺客信条 叛变	动作冒险	总第359期（2014年12A）	攻略透解	88
大战略 兴亡史3	策略	总第362期（2015年1B）	进击最前线	2
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	攻略透解	46
德军总部 新秩序	主视角射击	总第343期（2014年4A）	前线狙击	20
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	50
敌军前线	主视角射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	43
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第341期（2014年3A）	前线狙击	26
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	黄金眼	14
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第345期（2014年5A）	攻略透解	30
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	策略角色扮演	总第361期（2015年1A）	进击最前线	2
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	策略角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	20
电击文库 战斗巅峰	格斗	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	56
电击文库 战斗巅峰	格斗	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
电击文库 战斗巅峰	格斗	总第359期（2014年12A）	特快专递	122
对照物	益智解谜	总第349期（2014年7A）	成就奖杯堂	86
恶魔城 暗影之王2	动作	总第342期（2014年3B）	黄金眼	16
恶魔城 暗影之王2	动作	总第342期（2014年3B）	攻略透解	35
灵魂交织（前译：飞鸟与鱼）	动作	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
高达破坏者2	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	76
高达破坏者2	动作	总第357期（2014年11A）	前线狙击	28
高达破坏者2	动作	总第360期（2014年12B）	前线狙击	20
高达破坏者2	动作	总第361期（2015年1A）	黄金眼	15
高达破坏者2	动作	总第362期（2015年1B）	攻略透解	50
高达破坏者2	动作	总第363期（2015年2A）	研究中心	83
哥斯拉	动作	总第349期（2014年7A）	进击最前线	36
哥斯拉	动作	总第362期（2015年1B）	黄金眼	37
孤岛惊魂4	主视角射击	总第347期（2014年6A）	进击最前线	36
孤岛惊魂4	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	102
孤岛惊魂4	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	56
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	攻略透解	96
孤独的汤玛斯	平台动作	总第352期（2014年8B）	免费游戏天国	138
光明之响	角色扮演	总第346期（2014年5B）	进击最前线	17
光明之响	角色扮演	总第347期（2014年6A）	前线狙击	33
光明之响	角色扮演	总第351期（2014年8A）	前线狙击	36
光明之响	角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	102
光明之响	角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	60
光明之响	角色扮演	总第359期（2014年12A）	前线狙击	33
光明之响	角色扮演	总第361期（2015年1A）	黄金眼	15
光明之响	角色扮演	总第361期（2015年1A）	攻略透解	78
光之子	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	34
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	攻略透解	43
海贼王 无尽世界 红	动作	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
海贼王 无尽世界 红	动作	总第350期（2014年7B）	中文游戏佳作指南	102
海贼无双3	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	18
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第341期（2014年3A）	前线狙击	30
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第343期（2014年4A）	黄金眼	24
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第343期（2014年4A）	攻略透解	70
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第351期（2014年8A）	DLC补完计划	47
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第353期（2014年9A）	DLC补完计划	84
黑道圣徒 冲出地狱	动作射击	总第353期（2014年9A）	进击最前线	5
花	文字冒险	总第350期（2014年7B）	进击最前线	40
火影忍者 终极忍者风暴变革	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	138
火影忍者 终极忍者风暴变革	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	攻略透解	143
花花卡姆（前译：霍霍肯姆）	动作冒险	总第353期（2014年9A）	黄金眼	17

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
机动战士高达 外传合集	动作	总第340期（2014年2B）	进击最前线	12
机动战士高达 外传合集	动作	总第342期（2014年3B）	PS CLUB	100
机动战士高达 外传合集	动作	总第344期（2014年4B）	PS CLUB	86
机动战士高达 外传合集	动作	总第347期（2014年6A）	黄金眼	43
机动战士高达 外传合集	动作	总第349期（2014年7A）	游戏进行时	88
机动战士高达EXTREME VS.完全爆发	动作	总第340期（2014年2B）	黄金眼	16
机动战士高达EXTREME VS.完全爆发	动作	总第340期（2014年2B）	特快专递	88
极速房车赛 赛车运动	竞速	总第349期（2014年7A）	黄金眼	43
假面骑士 穿越战争Ⅱ	动作	总第341期（2014年3A）	进击最前线	13
假面骑士 穿越战争Ⅱ	动作	总第349期（2014年7A）	黄金眼	43
剑刃风暴 百年战争与恶梦	策略	总第363期（2015年2A）	前线狙击	35
街头霸王Ⅳ	格斗	总第348期（2014年6B）	特快专递	134
街头霸王对铁拳	格斗	总第352期（2014年8B）	成就奖杯堂	145
静谧永恒 献给新生之星的祈祷之诗	角色扮演	总第342期（2014年3B）	黄金眼	17
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第341期（2014年3A）	进击最前线	13
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
崛起3 泰坦诸王	角色扮演	总第353期（2014年9A）	黄金眼	16
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	攻略透解	58
科拉传奇	动作	总第353期（2014年9A）	前线狙击	20
科拉传奇	动作	总第358期（2014年11B）	成就奖杯堂	102
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	攻略透解	58
乐高 霍比特人	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	83
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	54
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	特快专递	133
乐高大电影 游戏版	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
烈焰契约	角色扮演	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	95
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第358期（2014年11B）	前线狙击	22
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	攻略透解	38
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第360期（2014年12B）	研究中心	29
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第361期（2015年1A）	研究中心	52
龙珠ZZ之战	动作	总第340期（2014年2B）	黄金眼	17
迈阿密热线	动作	总第347期（2014年6A）	成就奖杯堂	104
梦幻俱乐部GOGO.	文字冒险	总第345期（2014年5A）	黄金眼	15
梦幻俱乐部GOGO.	文字冒险	总第345期（2014年5A）	攻略透解	68
魔都红色幽击队	角色扮演	总第341期（2014年3A）	前线狙击	23
魔都红色幽击队	角色扮演	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	攻略透解	139
女神异闻录4 究极无敌背桥摔	格斗	总第345期（2014年5A）	前线狙击	24
女神异闻录4 究极无敌背桥摔	格斗	总第353期（2014年9A）	黄金眼	17
女神异闻录4 究极无敌背桥摔	格斗	总第353期（2014年9A）	特快专递	66
偶像大师 全力以赴	模拟育成	总第342期（2014年3B）	前线狙击	21
偶像大师 全力以赴	模拟育成	总第346期（2014年5B）	黄金眼	20
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	黄金眼	17
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	特快专递	66
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第362期（2015年1B）	前线狙击	28
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	88
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	12
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第356期（2014年10B）	前线狙击	20
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	动作冒险	总第343期（2014年4A）	黄金眼	25
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	动作冒险	总第343期（2014年4A）	攻略透解	58
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼	格斗	总第361期（2015年1A）	进击最前线	2
权力的游戏	文字冒险	总第363期（2015年2A）	黄金眼	26
热情传说	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	116
热情传说	角色扮演	总第341期（2014年3A）	传说频道	36
热情传说	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	30
热情传说	角色扮演	总第349期（2014年7A）	前线狙击	16
热情传说	角色扮演	总第349期（2014年7A）	传说频道	40
热情传说	角色扮演	总第351期（2014年8A）	传说频道	30
热情传说	角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	112
热情传说	角色扮演	总第353期（2014年9A）	传说频道	30
热情传说	角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	68
热情传说	角色扮演	总第357期（2014年11A）	传说频道	30
热情传说	角色扮演	总第359期（2014年12A）	前线狙击	30
热情传说	角色扮演	总第361期（2015年1A）	前线狙击	18
热情传说	角色扮演	总第361期（2015年1A）	传说频道	28
热情传说	角色扮演	总第363期（2015年2A）	前线狙击	30
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第340期（2014年2B）	新闻专题	34

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第343期（2014年4A）	黄金眼	24
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第343期（2014年4A）	攻略透解	120
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第344期（2014年4B）	成就奖杯堂	57
如龙 维新	动作冒险	总第338・339期（2014年1B2A）	VITA命	203
如龙 维新	动作冒险	总第340期（2014年2B）	新闻专题	42
如龙 维新	动作冒险	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
如龙 维新	动作冒险	总第341期（2014年3A）	攻略透解	44
如龙 维新	动作冒险	总第342期（2014年3B）	研究中心	70
如龙 维新	动作冒险	总第343期（2014年4A）	研究中心	136
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	50
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第360期（2014年12B）	前线狙击	14
深渊的奥德赛	动作角色扮演	总第350期（2014年7B）	黄金眼	45
神明与命运觉醒的交叉命题	策略角色扮演	总第342期（2014年3B）	进击最前线	13
神明与命运觉醒的交叉命题	角色扮演	总第356期（2014年10B）	黄金眼	9
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	特快专递	70
神偷	动作	总第342期（2014年3B）	研究中心	86
生化奇兵 无限	主视角射击	总第340期（2014年2B）	XBOX Style	82
生化危机 启示录2	动作射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	26
生化危机 启示录2	动作射击	总第360期（2014年12B）	前线狙击	18
生化危机HD 重制版	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	108
生化危机HD 重制版	动作冒险	总第359期（2014年12A）	CAPCOM@UCG	171
声优大师	模拟育成	总第346期（2014年5B）	前线狙击	28
声优大师	模拟育成	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
声优大师	模拟育成	总第351期（2014年8A）	特快专递	74
胜利十一人2015	体育	总第360期（2014年12B）	攻略透解	62
失落次元	角色扮演	总第347期（2014年6A）	前线狙击	22
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第346期（2014年5B）	前线狙击	22
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	80
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	6
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	黄金眼	13
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	攻略透解	33
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第348期（2014年6B）	DLC补完计划	160
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第353期（2014年9A）	DLC补完计划	88
死或生5 最终版	格斗	总第343期（2014年4A）	XBOX Style	153
死或生5 最终版	格斗	总第359期（2014年12A）	前线狙击	28
宿命	主视角射击	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	119
宿命	主视角射击	总第350期（2014年7B）	PS CLUB	138
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	138
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	强作袭来	214
唐老鸭历险记 重制版	平台动作	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	64
逃出死亡岛	动作冒险	总第349期（2014年7A）	进击最前线	36
王牌空战 无限	射击	总第347期（2014年6A）	黄金眼	43
王牌空战 无限	射击	总第347期（2014年6A）	特快专递	79
巫师3 狂猎	角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	34
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	23
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	角色扮演	总第346期（2014年5B）	前线狙击	26
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	角色扮演	总第350期（2014年7B）	黄金眼	45
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	角色扮演	总第351期（2014年8A）	攻略透解	50
小小大星球3	平台动作	总第348期（2014年6B）	前线狙击	30
小小大星球3	平台动作	总第359期（2014年12A）	黄金眼	12
小小大星球3	平台动作	总第359期（2014年12A）	特快专递	128
邪恶深处	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	100
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	黄金眼	15
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	攻略透解	64
邪恶深处	动作冒险	总第358期（2014年11B）	研究中心	71
信长的野望 创造 with 威力加强版	策略	总第362期（2015年1B）	黄金眼	37
夜下降生Exe: Late	格斗	总第350期（2014年7B）	前线狙击	50
夜下降生Exe: Late	格斗	总第351期（2014年8A）	黄金眼	27
夜下降生Exe: Late	格斗	总第351期（2014年8A）	特快专递	69
异形 隔离	动作冒险	总第345期（2014年5A）	进击最前线	16
异形 隔离	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	48
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	黄金眼	14
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	特快专递	78
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第351期（2014年8A）	中文游戏佳作指南	76
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	112
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	36
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第345期（2014年5A）	新闻专题	4
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第347期（2014年6A）	前线狙击	24
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第350期（2014年7B）	前线狙击	48
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	110

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第356期（2014年10B）	黄金眼	9
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第356期（2014年10B）	特快专递	71
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	总第357期（2014年11A）	研究中心	92
影牢 暗域公主	动作	总第342期（2014年3B）	黄金眼	17
影牢 暗域公主	动作	总第342期（2014年3B）	特快专递	26
影牢 暗域公主	动作	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	44
影牢 另一位公主	动作	总第361期（2015年1A）	进击最前线	3
影牢 另一位公主	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	30
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第346期（2014年5B）	进击最前线	16
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	攻略透解	58
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	动作角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	38
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	动作角色扮演	总第359期（2014年12A）	前线狙击	18
忧世之志士	动作冒险	总第354・5期（2014年9B・10A）	进击最前线	135
原以为是后宫天国其实却是病娇地狱	文字冒险	总第340期（2014年2B）	进击最前线	13
约会大作战 或守安装	文字冒险	总第340期（2014年2B）	进击最前线	13
月极兰子最漫长的一天	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	125
战国BASARA4	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	110
战国BASARA4	动作	总第340期（2014年2B）	黄金眼	16
战国BASARA4	动作	总第340期（2014年2B）	攻略透解	60
战国BASARA4	动作	总第343期（2014年4A）	CAPCOM@UCG	3
战国无双4	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	108
战国无双4	动作	总第343期（2014年4A）	黄金眼	25
战国无双4	动作	总第343期（2014年4A）	攻略透解	94
战国无双4	动作	总第344期（2014年4B）	研究中心	66
战国无双4－Ⅱ	动作	总第359期（2014年12A）	进击最前线	2
战国无双4－Ⅱ	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	14
真 流行之神	文字冒险	总第345期（2014年5A）	进击最前线	17
真・高达无双	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	研究中心	188
真・三国无双7 with 猛将传	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	成就奖杯堂	185
真・三国无双7 帝国	动作	总第357期（2014年11A）	前线狙击	26
真・三国无双7 帝国	动作	总第359期（2014年12A）	黄金眼	12
真・三国无双7 帝国	动作	总第359期（2014年12A）	特快专递	130
职业进化足球2015	体育	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
中土 摩多之影	动作冒险	总第343期（2014年4A）	进击最前线	16
中土 摩多之影	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	39
中土 摩多之影	动作冒险	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
终极街头霸王Ⅳ	格斗	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	104
自然法则	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
自然法则	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	特快专递	39
最后生还者	动作冒险	总第341期（2014年3A）	DLC补完计划	86
最后生还者	动作冒险	总第342期（2014年3B）	PS CLUB	101
最终幻想Ⅹ 高清重制版	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	攻略透解	148
最终幻想Ⅹ 高清重制版	角色扮演	总第342期（2014年3B）	成就奖杯堂	106
最终幻想Ⅹ-2 高清重制版	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	攻略透解	161
最终幻想Ⅹ-2 高清重制版	角色扮演	总第343期（2014年4A）	成就奖杯堂	146
最终幻想ⅩⅣ 重生之境	多人线上角色扮演	总第357期（2014年11A）	进击最前线	9
罪恶装备 未知次元 征兆	格斗	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	82
罪恶装备 未知次元 征兆	格斗	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
罪恶装备 未知次元 征兆	格斗	总第360期（2014年12B）	特快专递	70

PS4

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
EA 终极格斗冠军赛	体育	总第345期（2014年5A）	进击最前线	16
EA 终极格斗冠军赛	体育	总第347期（2014年6A）	前线狙击	26
FIFA 15	体育	总第352期（2014年8B）	前线狙击	46
FIFA 15	体育	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	139
FIFA 15	体育	总第356期（2014年10B）	攻略透解	62
FIFA 15	体育	总第358期（2014年11B）	乐游体育	107
FIFA 15	体育	总第360期（2014年12B）	乐游体育	102
NBA 2K15	体育	总第356期（2014年10B）	黄金眼	11
NBA 2K15	体育	总第357期（2014年11A）	攻略透解	57
NBA 2K15	体育	总第362期（2015年1B）	乐游体育	104
P.T.	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	4
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第351期（2014年8A）	前线狙击	34
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第352期（2014年8B）	黄金眼	114
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第353期（2014年9A）	攻略透解	45

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
报复	主视角射击	总第343期（2014年4A）	进击最前线	16
边境之地传说	文字冒险	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第342期（2014年3B）	进击最前线	12
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第344期（2014年4B）	前线狙击	26
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	76
变形金刚 暗火燎原	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
飙酷车神	竞速	总第349期（2014年7A）	前线狙击	32
飙酷车神	竞速	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
飙酷车神	竞速	总第360期（2014年12B）	特快专递	76
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	格斗	总第361期（2015年1A）	进击最前线	3
超凡蜘蛛侠2	动作冒险	总第346期（2014年5B）	黄金眼	20
成人童话 凡尘之狼	文字冒险	总第357期（2014年11A）	成就奖杯堂	90
出击飞龙	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	114
出击飞龙	动作	总第341期（2014年3A）	攻略透解	56
刺客信条 大革命	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	92
刺客信条 大革命	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
刺客信条 大革命	动作冒险	总第359期（2014年12A）	攻略透解	68
刺客信条 胜利（暂命名）	动作冒险	总第360期（2014年12B）	进击最前线	2
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	攻略透解	46
德军总部 新秩序	主视角射击	总第343期（2014年4A）	前线狙击	20
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	50
对照物	益智解谜	总第349期（2014年7A）	成就奖杯堂	86
灵魂交织（前译：飞鸟与鱼）	动作	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
孤岛惊魂4	主视角射击	总第347期（2014年6A）	进击最前线	36
孤岛惊魂4	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	102
孤岛惊魂4	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	56
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	攻略透解	96
光之子	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	34
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	攻略透解	43
海贼无双3	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	18
黑道圣徒 冲出地狱	动作射击	总第353期（2014年9A）	进击最前线	5
黑色女巫	动作	总第359期（2014年12A）	进击最前线	3
横行霸道V	动作冒险	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	65
活至黎明	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	22
花花卡姆（前译：霍霍肯姆）	动作冒险	总第353期（2014年9A）	黄金眼	17
驾驶俱乐部	竞速	总第348期（2014年6B）	前线狙击	33
驾驶俱乐部	竞速	总第356期（2014年10B）	黄金眼	11
剑刃风暴 百年战争与恶梦	策略	总第363期（2015年2A）	前线狙击	35
教团1886	动作射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	39
教团1886	动作射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	42
进化	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	85
进化	主视角射击	总第363期（2015年2A）	前线狙击	38
晶剑	动作角色扮演	总第347期（2014年6A）	黄金眼	43
晶剑	动作角色扮演	总第347期（2014年6A）	特快专递	88
镜之边缘2	动作	总第349期（2014年7A）	前线狙击	21
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第341期（2014年3A）	进击最前线	13
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	攻略透解	58
科拉传奇	动作	总第353期（2014年9A）	前线狙击	20
科拉传奇	动作	总第358期（2014年11B）	成就奖杯堂	102
劳拉与奥西里斯的神庙	动作冒险	总第362期（2015年1B）	黄金眼	37
劳拉与奥西里斯的神庙	动作冒险	总第362期（2015年1B）	攻略透解	38
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	攻略透解	58
乐高 霍比特人	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	83
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	54
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	特快专递	133
乐高大电影 游戏版	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
烈焰契约	角色扮演	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	95
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第358期（2014年11B）	前线狙击	22
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	攻略透解	38
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第360期（2014年12B）	研究中心	29
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第361期（2015年1A）	研究中心	52
泯灭之光	动作冒险	总第361期（2015年1A）	前线狙击	25
魔界战记5	策略角色扮演	总第356期（2014年10B）	前线狙击	22
魔界战记5	策略角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	22
墨西哥英雄大冒险 加强版	动作	总第350期（2014年7B）	免费游戏天国	110

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	攻略透解	139
欧米茄五重奏	角色扮演	总第346期（2014年5B）	进击最前线	17
欧米茄五重奏	角色扮演	总第356期（2014年10B）	黄金眼	11
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第362期（2015年1B）	前线狙击	28
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	88
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	12
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第356期（2014年10B）	前线狙击	20
潜龙谍影V 原爆点	动作冒险	总第343期（2014年4A）	黄金眼	25
潜龙谍影V 原爆点	动作冒险	总第343期（2014年4A）	攻略透解	58
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼	格斗	总第361期（2015年1A）	进击最前线	2
权力的游戏	文字冒险	总第363期（2015年2A）	黄金眼	26
如龙 维新	动作冒险	总第338・339期（2014年1B2A）	VITA命	203
如龙 维新	动作冒险	总第340期（2014年2B）	新闻专题	42
如龙 维新	动作冒险	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
如龙 维新	动作冒险	总第341期（2014年3A）	攻略透解	44
如龙 维新	动作冒险	总第342期（2014年3B）	研究中心	70
如龙 维新	动作冒险	总第343期（2014年4A）	研究中心	136
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	50
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第360期（2014年12B）	前线狙击	14
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	动作	总第360期（2014年12B）	前线狙击	24
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	特快专递	70
神偷	动作	总第342期（2014年3B）	研究中心	86
生化危机 启示录2	动作射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	26
生化危机 启示录2	动作射击	总第360期（2014年12B）	前线狙击	18
生化危机HD 重制版	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	108
胜利十一人2015	体育	总第360期（2014年12B）	攻略透解	62
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第346期（2014年5B）	前线狙击	22
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	80
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	6
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	黄金眼	13
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	攻略透解	33
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第348期（2014年6B）	DLC补完计划	160
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第353期（2014年9A）	DLC补完计划	88
噬神者2 狂怒解放	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	73
噬神者2 狂怒解放	动作	总第359期（2014年12A）	前线狙击	22
死或生5 最终版	格斗	总第343期（2014年4A）	XBOX Style	153
死或生5 最终版	格斗	总第359期（2014年12A）	前线狙击	28
宿命	主视角射击	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	119
宿命	主视角射击	总第350期（2014年7B）	PS CLUB	138
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	138
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	强作袭来	214
特技摩托 融合	动作	总第345期（2014年5A）	黄金眼	15
特技摩托 融合	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	80
未知海域4 贼途末路	动作射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	29
巫师3 狂猎	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	82
巫师3 狂猎	角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	34
无名英雄 霓光初现	动作冒险	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	138
无名英雄 霓光初现	动作冒险	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	170
无名英雄 再来者	动作	总第341期（2014年3A）	前线狙击	34
无名英雄 再来者	动作冒险	总第343期（2014年4A）	黄金眼	25
无名英雄 再来者	动作冒险	总第343期（2014年4A）	特快专递	27
无名英雄 再来者	动作冒险	总第344期（2014年4B）	研究中心	76
无双大蛇2 终极版	动作	总第344期（2014年4B）	PS CLUB	87
小小大星球3	平台动作	总第348期（2014年6B）	前线狙击	30
小小大星球3	平台动作	总第359期（2014年12A）	黄金眼	12
小小大星球3	平台动作	总第359期（2014年12A）	特快专递	128
邪恶深处	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	100
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	黄金眼	15
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	攻略透解	64
邪恶深处	动作冒险	总第358期（2014年11B）	研究中心	71
信长的野望 创造 with 威力加强版	策略	总第362期（2015年1B）	黄金眼	37
血源诅咒	动作角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	36
血源诅咒	动作角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	16
血源诅咒	动作角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	16
血源诅咒	动作角色扮演	总第361期（2015年1A）	前线狙击	20
异形 隔离	动作冒险	总第345期（2014年5A）	进击最前线	16
异形 隔离	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	48
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	黄金眼	14
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	特快专递	78
影牢 另一位公主	动作	总第361期（2015年1A）	进击最前线	3
影牢 另一位公主	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	30
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第346期（2014年5B）	进击最前线	16
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	攻略透解	58

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	动作角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	38
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	动作角色扮演	总第359期（2014年12A）	前线狙击	18
狱刃	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	10
御姐武戏Z2 混沌	动作	总第351期（2014年8A）	进击最前线	19
御姐武戏Z2 混沌	动作	总第358期（2014年11B）	黄金眼	13
原始虐杀 灭绝	主视角射击	总第358期（2014年11B）	进击最前线	5
战国无双4－Ⅱ	动作	总第359期（2014年12A）	进击最前线	2
战国无双4－Ⅱ	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	14
真・三国无双7 with 猛将传	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	成就奖杯堂	185
真・三国无双7 帝国	动作	总第357期（2014年11A）	前线狙击	26
真・三国无双7 帝国	动作	总第359期（2014年12A）	黄金眼	12
真・三国无双7 帝国	动作	总第359期（2014年12A）	特快专递	130
蒸汽世界 挖掘	动作	总第361期（2015年1A）	特快专递	75
职业进化足球2015	体育	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
中土 摩多之影	动作冒险	总第343期（2014年4A）	进击最前线	16
中土 摩多之影	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	39
中土 摩多之影	动作冒险	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
自然法则	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
自然法则	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	特快专递	39
最后生还者 重制版	动作冒险	总第351期（2014年8A）	研究中心	62
最终幻想 零式 高清版	动作角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	32
最终幻想ＸⅣ 重生之境	多人线上角色扮演	总第357期（2014年11A）	进击最前线	9
最终幻想ＸⅤ	角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	34
最终幻想ＸⅤ	角色扮演	总第359期（2014年12A）	前线狙击	17
最终幻想ＸⅤ	角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	16
罪恶装备 未知次元 征兆	格斗	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	82
罪恶装备 未知次元 征兆	格斗	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
罪恶装备 未知次元 征兆	格斗	总第360期（2014年12B）	特快专递	70

PSP

PSP游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
幕末摇滚 超魂	音乐	总第349期（2014年7A）	进击最前线	37
噬神者2	动作	总第341期（2014年3A）	VITA命	98
讨鬼传 极	动作	总第344期（2014年4B）	进击最前线	10
讨鬼传 极	动作	总第349期（2014年7A）	前线狙击	29
讨鬼传 极	动作	总第351期（2014年8A）	前线狙击	40
讨鬼传 极	动作	总第353期（2014年9A）	黄金眼	16
讨鬼传 极	动作	总第353期（2014年9A）	攻略透解	32

PSV

PSV游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
CROSS ANGE 天使与龙的轮舞tr.	动作	总第363期（2015年2A）	进击最前线	21
IA/VY 缤纷律动	音乐	总第340期（2014年2B）	进击最前线	13
IA/VY 缤纷律动	音乐	总第346期（2014年5B）	前线狙击	32
Kiss Bell	文字冒险	总第346期（2014年5B）	进击最前线	17
LoveLive！ 学院偶像天堂	音乐	总第353期（2014年9A）	黄金眼	16
LoveLive！ 学院偶像天堂	音乐	总第353期（2014年9A）	特快专递	78
Metrico	益智解谜	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	139
Velocity 2X	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	139
爱夏的工作室Plus 黄昏大地的炼金术士	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	进击最前线	91
暗魂献祭 三角势力	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	122
暗魂献祭 三角势力	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	VITA命	202
暗魂献祭 三角势力	动作	总第340期（2014年2B）	新闻专题	38
暗魂献祭 三角势力	动作	总第342期（2014年3B）	黄金眼	16
暗魂献祭 三角势力	动作	总第342期（2014年3B）	特快专递	30
暗魂献祭 三角势力	动作	总第343期（2014年4A）	研究中心	129
暗魂献祭 三角势力	动作	总第344期（2014年4B）	VITA命	83
超次元动作游戏 海王星U	动作	总第344期（2014年4B）	进击最前线	11
超级女主角战记	策略角色扮演	总第341期（2014年3A）	黄金眼	17
超级女主角战记	策略角色扮演	总第341期（2014年3A）	特快专递	74
超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园	文字冒险	总第350期（2014年7B）	中文游戏佳作指南	72
超级英雄世纪	策略角色扮演	总第350期（2014年7B）	进击最前线	41
超女神信仰 激神黑之心	策略角色扮演	总第349期（2014年7A）	游戏进行时	89
尘埃克星	平台动作	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
初音未来 歌姬计划F2	音乐	总第340期（2014年2B）	新闻专题	40
初音未来 歌姬计划F2	音乐	总第344期（2014年4B）	黄金眼	14
初音未来 歌姬计划F2	音乐	总第344期（2014年4B）	攻略透解	46
大江户锻造师	角色扮演	总第351期（2014年8A）	进击最前线	19
大江户锻造师	角色扮演	总第353期（2014年9A）	前线狙击	26
大江户锻造师	角色扮演	总第360期（2014年12B）	黄金眼	12
大战略 兴亡史3	策略	总第362期（2015年1B）	进击最前线	2
代号真实 创世之姬	文字冒险	总第351期（2014年8A）	进击最前线	18
刀剑神域 虚空断章	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	32
刀剑神域 虚空断章	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
刀剑神域 虚空断章	角色扮演	总第350期（2014年7B）	中文游戏佳作指南	80
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	50
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第341期（2014年3A）	前线狙击	26
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	黄金眼	14
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第345期（2014年5A）	攻略透解	30
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	策略角色扮演	总第361期（2015年1A）	进击最前线	2
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	策略角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	20
电击文库 战斗巅峰	格斗	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	56
电击文库 战斗巅峰	格斗	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
电击文库 战斗巅峰	格斗	总第359期（2014年12A）	特快专递	122
东京新世录 巴别塔作战	角色扮演	总第362期（2015年1B）	进击最前线	3
灵魂交织（本作译名：飞鸟与鱼）	动作	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
风雨来记3	文字冒险	总第358期（2014年11B）	进击最前线	4
高达破坏者2	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	76
高达破坏者2	动作	总第357期（2014年11A）	前线狙击	28
高达破坏者2	动作	总第361期（2015年1A）	黄金眼	15
高达破坏者2	动作	总第362期（2015年1B）	攻略透解	50
高达破坏者2	动作	总第363期（2015年2A）	研究中心	83
歌组575	音乐	总第340期（2014年2B）	黄金眼	17
歌组575	音乐	总第340期（2014年2B）	特快专递	96
孤独的汤玛斯	平台动作	总第352期（2014年8B）	免费游戏天国	138
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	攻略透解	43
海贼王 无尽世界 红	动作	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
海贼王 无尽世界 红	动作	总第350期（2014年7B）	中文游戏佳作指南	102
花	文字冒险	总第350期（2014年7B）	进击最前线	40
花舞少女 夜来舞会	音乐	总第353期（2014年9A）	进击最前线	4
秽翼的尤斯蒂娅 天使的祝福	文字冒险	总第342期（2014年3B）	进击最前线	13
混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	角色扮演	总第353期（2014年9A）	前线狙击	24
混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	角色扮演	总第357期（2014年11A）	黄金眼	15
花花卡姆（前译：霍霍肯姆）	动作冒险	总第353期（2014年9A）	黄金眼	17
剑之街的异邦人 白之王宫・黑之宫殿	角色扮演	总第342期（2014年3B）	前线狙击	18
街头霸王对铁拳	格斗	总第352期（2014年8B）	成就奖杯堂	145
绝对绝望少女 弹丸论破间章	动作冒险	总第351期（2014年8A）	前线狙击	44
绝对绝望少女 弹丸论破间章	动作冒险	总第356期（2014年10B）	黄金眼	9
绝对绝望少女 弹丸论破间章	动作冒险	总第356期（2014年10B）	攻略透解	52
绝对迎击战争	策略	总第360期（2014年12B）	进击最前线	2
君乃剑 for V	文字冒险	总第350期（2014年7B）	进击最前线	41
跨越俺的尸体2前进吧	角色扮演	总第340期（2014年2B）	新闻专题	36
跨越俺的尸体2前进吧	角色扮演	总第346期（2014年5B）	PS CLUB	64
跨越俺的尸体2前进吧	角色扮演	总第349期（2014年7A）	前线狙击	24
跨越俺的尸体2前进吧	角色扮演	总第351期（2014年8A）	黄金眼	27
跨越俺的尸体2前进吧	角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	攻略透解	190
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	攻略透解	58
乐高 霍比特人	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	83
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	54
龙珠ＺＺ之战	动作	总第340期（2014年2B）	黄金眼	17
胧村正	动作	总第340期（2014年2B）	DLC补完计划	84
迈阿密热线	动作	总第347期（2014年6A）	成就奖杯堂	104
梦幻之星 新星	动作角色扮演	总第352期（2014年8B）	VITA命	151
梦幻之星 新星	动作角色扮演	总第356期（2014年10B）	前线狙击	24
梦幻之星 新星	动作角色扮演	总第360期（2014年12B）	黄金眼	12
梦幻之星 新星	动作角色扮演	总第360期（2014年12B）	特快专递	82
梦幻之星 新星	动作角色扮演	总第361期（2015年1A）	VITA命	36

PSV游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
梦幻之星 新星	动作角色扮演	总第362期（2015年1B）	成就奖杯堂	61
魔都红色幽击队	角色扮演	总第341期（2014年3A）	前线狙击	23
魔都红色幽击队	角色扮演	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
魔法高校劣等生 超越法则	动作	总第347期（2014年6A）	进击最前线	38
魔界战记4 重生	策略角色扮演	总第343期（2014年4A）	游戏进行时	148
幕末摇滚 超魂	音乐	总第349期（2014年7A）	进击最前线	37
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	黄金眼	17
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第341期（2014年3A）	特快专递	66
忍乳负重 闪乱神乐	音乐	总第340期（2014年2B）	新闻专题	33
忍乳负重 闪乱神乐	音乐	总第343期（2014年4A）	VITA命	155
忍乳负重 闪乱神乐	音乐	总第350期（2014年7B）	中文游戏佳作指南	98
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	动作	总第360期（2014年12B）	前线狙击	24
神灵宿命	在线角色扮演	总第343期（2014年4A）	特快专递	32
生化危机 启示录2	动作射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	26
生化危机 启示录2	动作射击	总第360期（2014年12B）	前线狙击	18
尸体派对 驾驭鲜血	冒险	总第343期（2014年4A）	进击最前线	17
失落次元	角色扮演	总第347期（2014年6A）	前线狙击	22
噬神者2	动作	总第341期（2014年3A）	VITA命	98
噬神者2	动作	总第347期（2014年6A）	VITA命	98
噬神者2 狂怒解放	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	73
噬神者2 狂怒解放	动作	总第359期（2014年12A）	前线狙击	22
噬神者2 狂怒解放	动作	总第362期（2015年1B）	VITA命	66
数码宝贝物语 网络侦探	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	进击最前线	91
数码宝贝物语 网络侦探	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	28
数码宝贝物语 网络侦探	角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	98
数码宝贝物语 网络侦探	角色	总第358期（2014年11B）	前线狙击	18
数码宝贝物语 网络侦探	角色扮演	总第361期（2015年1A）	前线狙击	22
数码宝贝物语 网络侦探	角色扮演	总第363期（2015年2A）	前线狙击	42
爽海的冒险家们	文字冒险	总第338・339期（2014年1B2A）	进击最前线	91
讨鬼传 极	动作	总第344期（2014年4B）	进击最前线	10
讨鬼传 极	动作	总第349期（2014年7A）	前线狙击	29
讨鬼传 极	动作	总第351期（2014年8A）	前线狙击	40
讨鬼传 极	动作	总第353期（2014年9A）	黄金眼	16
讨鬼传 极	动作	总第353期（2014年9A）	攻略透解	32
万亿魔坏神	角色扮演	总第342期（2014年3B）	进击最前线	13
限界凸记 萌之编年史	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
限界凸记 萌之编年史	角色扮演	总第347期（2014年6A）	特快专递	84
限界凸骑 萌之编年史	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	进击最前线	90
相州战神馆学园 八命阵 天之刻	文字冒险	总第347期（2014年6A）	进击最前线	39
英雄传说 空之轨迹FC进化	角色扮演	总第362期（2015年1B）	进击最前线	3
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第351期（2014年8A）	中文游戏佳作指南	76
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	112
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	36
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第345期（2014年5A）	新闻专题	4
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第347期（2014年6A）	前线狙击	24
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第350期（2014年7B）	前线狙击	48
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第352期（2014年8B）	前线狙击	110
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第356期（2014年10B）	黄金眼	9
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第356期（2014年10B）	特快专递	71
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	总第357期（2014年11A）	研究中心	92
萤火虫日记	动作	总第344期（2014年4B）	进击最前线	10
萤火虫日记	动作	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
萤火虫日记	动作	总第349期（2014年7A）	攻略透解	70
影牢 暗域公主	动作	总第342期（2014年3B）	黄金眼	17
影牢 暗域公主	动作	总第342期（2014年3B）	特快专递	26
影牢 暗域公主	动作	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	44
影牢 另一位公主	动作	总第361期（2015年1A）	进击最前线	3
影牢 另一位公主	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	30
忧世之浪士	动作冒险	总第354・5期（2014年9B・10A）	进击最前线	135
战国无双 编年史3	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	46
战国无双 编年史3	动作	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
战国无双4	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	108
战国无双4	动作	总第343期（2014年4A）	黄金眼	25
战国无双4	动作	总第343期（2014年4A）	攻略透解	94
战国无双4	动作	总第344期（2014年4B）	研究中心	66
战国无双4-Ⅱ	动作	总第359期（2014年12A）	进击最前线	2
战国无双4-Ⅱ	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	14
战神 收藏版	动作	总第346期（2014年5B）	成就奖杯堂	55
真 流行之神	文字冒险	总第345期（2014年5A）	进击最前线	17
真・高达无双	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	研究中心	188
真・三国无双7 with 猛将传	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	成就奖杯堂	185
蒸汽世界 挖掘	动作	总第361期（2015年1A）	特快专递	75
子弹少女	动作射击	总第346期（2014年5B）	进击最前线	17

PSV游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
自然法则	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
自然法则	策略角色扮演	总第344期（2014年4B）	特快专递	39
自由战争	动作	总第347期（2014年6A）	前线狙击	28
自由战争	动作	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
自由战争	动作	总第349期（2014年7A）	攻略透解	45
自由战争	动作	总第350期（2014年7B）	研究中心	140
最终幻想X 高清重制版	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	攻略透解	148
最终幻想X 高清重制版	角色扮演	总第342期（2014年3B）	成就奖杯堂	106
最终幻想X-2 高清重制版	角色扮演	总第338・339期（2014年1B2A）	攻略透解	161
最终幻想X-2 高清重制版	角色扮演	总第343期（2014年4A）	成就奖杯堂	146

Xbox 360

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FIFA 15	体育	总第352期（2014年8B）	前线狙击	46
FIFA 15	体育	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	139
FIFA 15	体育	总第356期（2014年10B）	攻略透解	62
FIFA 15	体育	总第358期（2014年11B）	乐游体育	107
FIFA 15	体育	总第360期（2014年12B）	乐游体育	102
NBA 2K15	体育	总第356期（2014年10B）	黄金眼	11
NBA 2K15	体育	总第357期（2014年11A）	攻略透解	57
NBA 2K15	体育	总第362期（2015年1B）	乐游体育	104
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第351期（2014年8A）	前线狙击	34
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第352期（2014年8B）	黄金眼	114
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第353期（2014年9A）	攻略透解	45
边境之地 前续	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	98
边境之地 前续	角色扮演	总第357期（2014年11A）	黄金眼	14
边境之地 前续	角色扮演	总第358期（2014年11B）	攻略透解	44
边境之地传说	文字冒险	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
变形金刚 暗火燎原	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
飙酷车神	竞速	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
飙酷车神	竞速	总第360期（2014年12B）	特快专递	76
超凡蜘蛛侠2	动作冒险	总第346期（2014年5B）	黄金眼	20
超时空战队	动作射击	总第347期（2014年6A）	黄金眼	43
尘埃克星	平台动作	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
成人童话 凡尘之狼	文字冒险	总第357期（2014年11A）	成就奖杯堂	90
出击飞龙	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	114
出击飞龙	动作	总第341期（2014年3A）	攻略透解	56
刺客信条 叛变	动作冒险	总第351期（2014年8A）	进击最前线	18
刺客信条 叛变	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	20
刺客信条 叛变	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
刺客信条 叛变	动作冒险	总第359期（2014年12A）	攻略透解	88
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	攻略透解	46
德军总部 新秩序	主视角射击	总第343期（2014年4A）	前线狙击	20
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	50
敌军前线	主视角射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	43
对照物	益智解谜	总第349期（2014年7A）	成就奖杯堂	86
恶魔城 暗影之王2	动作	总第342期（2014年3B）	黄金眼	16
恶魔城 暗影之王2	动作	总第342期（2014年3B）	攻略透解	35
孤岛惊魂4	主视角射击	总第347期（2014年6A）	进击最前线	36
孤岛惊魂4	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	102
孤岛惊魂4	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	56
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	攻略透解	96
古墓丽影 崛起	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	3
光环 斯巴达突袭	主视角射击	总第350期（2014年7B）	免费游戏天国	128
光之子	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	34
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	攻略透解	43
黑暗之魂Ⅱ	动作	总第341期（2014年3A）	前线狙击	30
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第343期（2014年4A）	黄金眼	24
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第343期（2014年4A）	攻略透解	70
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第351期（2014年8A）	DLC补完计划	47
黑暗之魂Ⅱ	动作角色扮演	总第353期（2014年9A）	DLC补完计划	84
黑道圣徒 冲出地狱	动作射击	总第353期（2014年9A）	进击最前线	5
火影忍者 终极忍者风暴 变革	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	138

X360游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
火影忍者 终极忍者风暴 变革	动作	总第354・5期（2014年9B・10A）	攻略透解	143
极速房车赛 赛车运动	竞速	总第349期（2014年7A）	黄金眼	43
极限竞速 地平线2	竞速	总第348期（2014年6B）	前线狙击	20
极限竞速 地平线2	竞速	总第352期（2014年8B）	前线狙击	60
极限竞速 地平线2	竞速	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
剑刃风暴 百年战争与恶梦	策略	总第363期（2015年2A）	前线狙击	35
剑之街的异邦人 白之王宫	角色扮演	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
剑之街的异邦人 白之王宫・黑之宫殿	角色扮演	总第342期（2014年3B）	前线狙击	18
街头霸王Ⅳ	格斗	总第348期（2014年6B）	特快专递	134
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第341期（2014年3A）	进击最前线	13
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
崛起3 泰坦诸王	角色扮演	总第353期（2014年9A）	黄金眼	16
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	攻略透解	58
科拉传奇	动作	总第353期（2014年9A）	前线狙击	20
科拉传奇	动作	总第358期（2014年11B）	成就奖杯堂	102
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	攻略透解	58
乐高 霍比特人	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	83
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	54
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	特快专递	133
乐高大电影 游戏版	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
烈焰契约	角色扮演	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	95
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第358期（2014年11B）	前线狙击	22
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	攻略透解	38
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第360期（2014年12B）	研究中心	29
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第361期（2015年1A）	研究中心	52
龙珠 Z Z之战	动作	总第340期（2014年2B）	黄金眼	17
墨西哥英雄大冒险 加强版	动作	总第350期（2014年7B）	免费游戏天国	110
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	攻略透解	139
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第362期（2015年1B）	前线狙击	28
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	88
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	12
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第356期（2014年10B）	前线狙击	20
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	动作冒险	总第343期（2014年4A）	黄金眼	25
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	动作冒险	总第343期（2014年4A）	攻略透解	58
权力的游戏	文字冒险	总第363期（2015年2A）	黄金眼	26
忍者神龟 训练道场	动作	总第351期（2014年8A）	黄金眼	27
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第340期（2014年2B）	新闻专题	34
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第343期（2014年4A）	黄金眼	24
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第343期（2014年4A）	攻略透解	120
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第344期（2014年4B）	成就奖杯堂	57
深渊的奥德赛	动作角色扮演	总第350期（2014年7B）	黄金眼	45
神鬼寓言 周年纪念版	角色扮演	总第340期（2014年2B）	黄金眼	17
神鬼寓言 周年纪念版	角色扮演	总第340期（2014年2B）	攻略透解	48
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	特快专递	70
神偷	动作	总第342期（2014年3B）	研究中心	86
生化奇兵 无限	主视角射击	总第340期（2014年2B）	XBOX Style	82
生化危机 启示录2	动作射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	26
生化危机 启示录2	动作射击	总第360期（2014年12B）	前线狙击	18
生化危机HD 重制版	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	108
胜利十一人2015	体育	总第360期（2014年12B）	攻略透解	62
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第346期（2014年5B）	前线狙击	22
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	80
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	6
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	黄金眼	13
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	攻略透解	33
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第348期（2014年6B）	DLC补完计划	160
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第353期（2014年9A）	DLC补完计划	88
死或生5 最终版	格斗	总第343期（2014年4A）	XBOX Style	153
死或生5 最终版	格斗	总第359期（2014年12A）	前线狙击	28
宿命	主视角射击	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	119
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	138
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	强作袭来	214
泰坦天降	主视角射击	总第341期（2014年3A）	前线狙击	18
泰坦天降	主视角射击	总第343期（2014年4A）	黄金眼	26
泰坦天降	主视角射击	总第343期（2014年4A）	攻略透解	40

X360游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
泰坦天降	主视角射击	总第344期（2014年4B）	XBOX Style	85
泰坦天降	主视角射击	总第357期（2014年11A）	DLC补完计划	88
唐老鸭历险记 重制版	平台动作	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	64
逃出死亡岛	动作冒险	总第349期（2014年7A）	进击最前线	36
特技摩托 融合	动作	总第345期（2014年5A）	黄金眼	15
特技摩托 融合	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	80
万智牌 2015 旅法师对决	桌面棋牌	总第350期（2014年7B）	黄金眼	45
巫师2 王国刺客 加强版	角色扮演	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	55
巫师3 狂猎	角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	34
邪恶深处	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	100
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	黄金眼	15
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	攻略透解	64
邪恶深处	动作冒险	总第358期（2014年11B）	研究中心	71
异形 隔离	动作冒险	总第345期（2014年5A）	进击最前线	16
异形 隔离	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	48
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	黄金眼	14
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	特快专递	78
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第346期（2014年5B）	进击最前线	16
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	攻略透解	58
战斗砖块剧场	平台动作	总第350期（2014年7B）	免费游戏天国	116
真・三国无双7 帝国	动作	总第359期（2014年12A）	黄金眼	12
真・三国无双7 帝国	动作	总第359期（2014年12A）	特快专递	130
职业进化足球2015	体育	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第342期（2014年3B）	黄金眼	16
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第342期（2014年3B）	攻略透解	54
中土 摩多之影	动作冒险	总第343期（2014年4A）	进击最前线	16
中土 摩多之影	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	39
中土 摩多之影	动作冒险	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
终极街头霸王Ⅳ	格斗	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	104

Xbox One

XONE游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
D4 暗梦永存	文字冒险	总第363期（2015年2A）	免费游戏天国	68
EA 终极格斗冠军赛	体育	总第345期（2014年5A）	进击最前线	16
EA 终极格斗冠军赛	体育	总第347期（2014年6A）	前线狙击	26
FIFA 15	体育	总第352期（2014年8B）	前线狙击	46
FIFA 15	体育	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	139
FIFA 15	体育	总第356期（2014年10B）	攻略透解	62
FIFA 15	体育	总第358期（2014年11B）	乐游体育	107
FIFA 15	体育	总第360期（2014年12B）	乐游体育	102
Kinect运动大会 强手如云	体育	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
NBA 2K15	体育	总第356期（2014年10B）	黄金眼	11
NBA 2K15	体育	总第357期（2014年11A）	攻略透解	57
NBA 2K15	体育	总第362期（2015年1B）	乐游体育	104
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第351期（2014年8A）	前线狙击	34
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第352期（2014年8B）	黄金眼	114
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	动作角色扮演	总第353期（2014年9A）	攻略透解	45
奥尼与黑暗森林	动作	总第349期（2014年7A）	前线狙击	34
报复	主视角射击	总第343期（2014年4A）	进击最前线	16
边境之地传说	文字冒险	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第342期（2014年3B）	进击最前线	12
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第344期（2014年4B）	前线狙击	26
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	76
变形金刚 暗火燎原	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
飙酷车神	竞速	总第349期（2014年7A）	前线狙击	32
飙酷车神	竞速	总第360期（2014年12B）	黄金眼	13
飙酷车神	竞速	总第360期（2014年12B）	特快专递	76
苍翼默示录 刻之幻影扩展版	格斗	总第361期（2015年1A）	进击最前线	3
超凡蜘蛛侠2	动作冒险	总第346期（2014年5B）	黄金眼	20
超时空战队	动作射击	总第347期（2014年6A）	黄金眼	43
成人童话 凡尘之狼	文字冒险	总第357期（2014年11A）	成就奖杯堂	90
出击飞龙	动作	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	114
出击飞龙	动作	总第341期（2014年3A）	攻略透解	56
刺客信条 大革命	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	92
刺客信条 大革命	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
刺客信条 大革命	动作冒险	总第359期（2014年12A）	攻略透解	68
刺客信条 胜利（暂命名）	动作冒险	总第360期（2014年12B）	进击最前线	2

XONE游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
德军总部 新秩序	主视角射击	总第347期（2014年6A）	攻略透解	46
德军总部 新秩序	主视角射击	总第343期（2014年4A）	前线狙击	20
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	动作	总第352期（2014年8B）	前线狙击	50
对照物	益智解谜	总第349期（2014年7A）	成就奖杯堂	86
风语世界2 沉寂	文字冒险	总第357期（2014年11A）	进击最前线	9
孤岛惊魂4	主视角射击	总第347期（2014年6A）	进击最前线	36
孤岛惊魂4	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	102
孤岛惊魂4	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	56
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
孤岛惊魂4	主视角射击	总第359期（2014年12A）	攻略透解	96
古墓丽影 崛起	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	3
光环 士官长合集	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	9
光环 士官长合集	主视角射击	总第359期（2014年12A）	攻略透解	111
光环5 守护者	主视角射击	总第347期（2014年6A）	进击最前线	36
光环5 守护者	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	12
光环5 守护者	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	63
光之子	角色扮演	总第344期（2014年4B）	前线狙击	34
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	黄金眼	21
光之子	角色扮演	总第346期（2014年5B）	攻略透解	43
海贼无双3	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	18
黑道圣徒 冲出地狱	动作射击	总第353期（2014年9A）	进击最前线	5
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	65
极限竞速 地平线2	竞速	总第348期（2014年6B）	前线狙击	20
极限竞速 地平线2	竞速	总第352期（2014年8B）	前线狙击	60
极限竞速 地平线2	竞速	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
剑刃风暴 百年战争与恶梦	策略	总第363期（2015年2A）	前线狙击	35
健身趣	体育	总第351期（2014年8A）	进击最前线	19
进化	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	85
进化	主视角射击	总第363期（2015年2A）	前线狙击	38
镜之边缘2	动作	总第349期（2014年7A）	前线狙击	21
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第341期（2014年3A）	进击最前线	13
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第349期（2014年7A）	黄金眼	42
崛起 罗马之子	动作	总第341期（2014年3A）	XBOX Style	92
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	黄金眼	42
看门狗	动作冒险	总第347期（2014年6A）	攻略透解	58
科拉传奇	动作	总第353期（2014年9A）	前线狙击	20
科拉传奇	动作	总第358期（2014年11B）	成就奖杯堂	102
劳拉与奥西里斯的神庙	动作冒险	总第362期（2015年1B）	黄金眼	37
劳拉与奥西里斯的神庙	动作冒险	总第362期（2015年1B）	攻略透解	38
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	黄金眼	15
乐高 霍比特人	动作	总第344期（2014年4B）	攻略透解	58
乐高 霍比特人	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	83
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	54
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	黄金眼	10
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	动作冒险	总第359期（2014年12A）	特快专递	133
乐高大电影 游戏版	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
量子破碎	动作冒险	总第342期（2014年3B）	前线狙击	24
量子破碎	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	18
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	95
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第358期（2014年11B）	前线狙击	22
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第359期（2014年12A）	攻略透解	38
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第360期（2014年12B）	研究中心	29
龙之世纪 宗教审判	角色扮演	总第361期（2015年1A）	研究中心	52
麦克斯 兄弟魔咒	平台动作	总第347期（2014年6A）	免费游戏天国	91
泯灭之光	动作冒险	总第361期（2015年1A）	前线狙击	25
墨西哥英雄大冒险 加强版	动作	总第350期（2014年7B）	免费游戏天国	110
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	黄金眼	129
谋杀 灵魂嫌疑犯	动作冒险	总第348期（2014年6B）	攻略透解	139
潜龙谍影 在线	动作	总第362期（2015年1B）	前线狙击	28
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	88
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	12
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第356期（2014年10B）	前线狙击	20
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第343期（2014年4A）	黄金眼	25
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	动作冒险	总第343期（2014年4A）	攻略透解	58
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	动作冒险	总第363期（2015年2A）	黄金眼	26
日暮城狂欢	动作冒险	总第346期（2014年5B）	进击最前线	16
日暮城狂欢	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	14
日暮城狂欢	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	8
日暮城狂欢	动作冒险	总第358期（2014年11B）	黄金眼	13
日暮城狂欢	动作冒险	总第358期（2014年11B）	攻略透解	58
日暮城狂欢	动作冒险	总第362期（2015年1B）	DLC补完计划	62
三重消除	益智解谜	总第363期（2015年2A）	黄金眼	26

XONE游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
神鬼寓言 传奇	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	18
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	黄金眼	16
神偷	动作	总第341期（2014年3A）	特快专递	70
神偷	动作	总第342期（2014年3B）	研究中心	86
生化危机 启示录2	动作射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	26
生化危机 启示录2	动作射击	总第360期（2014年12B）	前线狙击	18
生化危机HD 重制版	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	108
胜利十一人2015	体育	总第360期（2014年12B）	攻略透解	62
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第346期（2014年5B）	前线狙击	22
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第348期（2014年6B）	前线狙击	80
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第352期（2014年8B）	前线狙击	6
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	黄金眼	13
使命召唤 先进战争	主视角射击	总第358期（2014年11B）	攻略透解	33
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第348期（2014年6B）	DLC补完计划	160
使命召唤 幽灵	主视角射击	总第353期（2014年9A）	DLC补完计划	88
死或生5 最终版	格斗	总第343期（2014年4A）	XBOX Style	153
死或生5 最终版	格斗	总第359期（2014年12A）	前线狙击	28
宿命	主视角射击	总第338・339期（2014年1B2A）	前线狙击	119
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	黄金眼	138
宿命	主视角射击	总第354・5期（2014年9B・10A）	强作袭来	214
泰坦放克	动作	总第363期（2015年2A）	黄金眼	26
泰坦天降	主视角射击	总第341期（2014年3A）	前线狙击	18
泰坦天降	主视角射击	总第343期（2014年4A）	黄金眼	26
泰坦天降	主视角射击	总第343期（2014年4A）	攻略透解	40
泰坦天降	主视角射击	总第344期（2014年4B）	XBOX Style	85
泰坦天降	主视角射击	总第357期（2014年11A）	DLC补完计划	88
特技摩托 融合	动作	总第345期（2014年5A）	黄金眼	15
特技摩托 融合	动作	总第345期（2014年5A）	攻略透解	80
万智牌 2015 旅法师对决	桌面棋牌	总第350期（2014年7B）	黄金眼	45
巫师3 狂猎	角色扮演	总第348期（2014年6B）	前线狙击	82
巫师3 狂猎	角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	34
橡果忍者	动作	总第347期（2014年6A）	黄金眼	43
邪恶深处	动作冒险	总第348期（2014年6B）	前线狙击	100
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	黄金眼	15
邪恶深处	动作冒险	总第357期（2014年11A）	攻略透解	64
邪恶深处	动作冒险	总第358期（2014年11B）	研究中心	71
心理测量者 无法选择的幸福	文字冒险	总第347期（2014年6A）	进击最前线	37
异形 隔离	动作冒险	总第345期（2014年5A）	进击最前线	16
异形 隔离	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	48
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	黄金眼	14
异形 隔离	动作	总第357期（2014年11A）	特快专递	78
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第346期（2014年5B）	进击最前线	16
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	黄金眼	44
勇敢的心 世界大战	益智解谜	总第349期（2014年7A）	攻略透解	58
侦探绅士F 侦探们的谢幕	文字冒险	总第347期（2014年6A）	进击最前线	37
职业进化足球2015	体育	总第359期（2014年12A）	黄金眼	11
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第342期（2014年3B）	黄金眼	16
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第342期（2014年3B）	攻略透解	54
中土 魔多之影	动作冒险	总第343期（2014年4A）	进击最前线	16
中土 魔多之影	动作冒险	总第352期（2014年8B）	前线狙击	39
中土 魔多之影	动作冒险	总第356期（2014年10B）	黄金眼	10
最终幻想 零式 高清版	动作角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	32
最终幻想ⅩⅤ	角色扮演	总第354・5期（2014年9B・10A）	前线狙击	34
最终幻想ⅩⅤ	角色扮演	总第359期（2014年12A）	前线狙击	17
最终幻想ⅩⅤ	角色扮演	总第362期（2015年1B）	前线狙击	16

文章名	涉及游戏	所在期数	页码
飞翔的竞速之魂	GT赛车6	总第338・339期（2014年1B2A）	96
维新 见参！	如龙 维新	总第341期（2014年3A）	40
泰坦重生	泰坦天降	总第343期（2014年4A）	34
《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》剧情解析	潜龙谍影Ⅴ 原爆点	总第343期（2014年4A）	162
新不如旧	“《恶魔城 暗影之王》系列”	总第344期（2014年4B）	104
《COD幽灵》剧情杂谈	使命召唤 幽灵	总第344期（2014年4B）	106
云端争锋 葬于深海	生化奇兵 无限 DLC“葬于深海”	总第346期（2014年5B）	72
名为禁忌的希望	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	总第346期（2014年5B）	80
极品飞车——奔驰20年的街头狂飙	“《极品飞车》系列”	总第347期（2014年6A）	110
突破时空的勇者神话	塞尔达无双	总第352期（2014年8B）	115
Bungie——命运掌握者	宿命	总第354・5期（2014年9B・10A）	210
灭绝启示录	使命召唤 幽灵	总第356期（2014年10B）	96
横行霸道Ⅴ神秘现象猎奇	横行霸道Ⅴ	总第361期（2015年1A）	102
德达斯恶魔天启录	龙之世纪 宗教审判	总第362期（2015年1B）	106

狂猎横行
“白狼”现身
手持双剑
斩妖除魔
巫师 3 狂猎
The Witcher 3 : The Wild Hunt
机种：PS4/XOne
类型：角色扮演
发行商：WB Games
发售日：2015 年 5 月 19 日

掌机王SP VOL.230

全彩32开288页+DVD光盘

专题企划

2014 TV GAME大赏

媒体评选・掌机篇

攻略透解

最终幻想 探索者 | 妖怪手表2 真打 | 高达破坏者2

Fate/hollow ataraxia

研究中心

战国无双 编年史3

已上市，全国报刊亭有售

口袋玩家 VOL.86

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说

游戏前哨站、影视动画

《口袋》新作三连发

《口袋铁拳》、《口袋抓取方块》、2015剧场版，带来2015开年三大新作的介绍。

专题企划

2014口袋要闻回顾

盘点过去的2014年有关《口袋妖怪》的各种大事要闻。

研究所

《ORAS》战术系统探究
攻击型精灵（上）

本辑开始，全面解析各个属性的攻击精灵。

口袋妖怪详尽分析
从神篇（五）

本辑开始，全面解析各个属性的攻击精灵。

双打努力分配研究系列
球桶菇

基于《Ω红宝石・α蓝宝石》的实机双打，来详细研究如何分配球桶菇的努力值

已上市，全国报刊亭有售

精美赠品：2014剧场版DVD+《ORAS》训练师贴纸
幸运大抽奖继续进行！

模魂志 NO.99

大16开176页+DVD光盘

2014年主流拼装模型年鉴

HG惊异红武士高达最速改造攻略 | "四神幻想传"模型作例第三回

MB雪崩型能天使高达等 最新模玩详尽点评

第九届上海新年模型交流赛报道

已上市，全国报刊亭有售

UCG WEEKLY 微周刊

UCG微周刊现已火热上架 可通过关注UCG微信公共平台获得每周推送

网罗每周游戏资讯 读览杂志精选游文 吐槽最新业界动向 就在UCG微周刊